

Trabajo Final de Máster

(TFM)

El Uso de las TIC en Manuales de ELE para Adolescentes y Adultos 2019

Tutora: Olivia Espejel

Alumna: Ileana Betsabé Bonetto

Resumen

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) brindan una gran cantidad de recursos que, dependiendo del uso que se haga de ellas, apoyan a la enseñanza de lenguas y contribuyen a desarrollar las capacidades de los estudiantes en el aprendizaje de español como lengua extranjera (ELE). El presente trabajo propone un análisis descriptivo de las TIC en tres manuales de ELE, considerando el uso de las herramientas 1.0 y 2.0 que se propone, la cantidad de las mismas y cómo se trabaja el desarrollo de la competencia digital (CD) del alumno. En conclusión, para lograr una integración eficiente de las TIC en los manuales de ELE se debe tener en cuenta las necesidades comunicativas y trabajar la competencia digital como una competencia más en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Palabras Claves: TIC, ELE, materiales, competencia digital.

Abstract

Information and communication technologies (ICT) provide a great amount of resources that, depending on their use, support language teaching and help to develop students' abilities to learn Spanish as a foreign language (ELE). This paper aims to show a descriptive analysis of ICT in three Spanish course books, taking into account the use of the 1.0 and 2.0 tools proposed, how many of them are used and how the students' digital competence (DC) is developed. In conclusion, to efficiently integrate ICT in ELE course books, communicative needs must be considered and also, DC has to be integrated as a common skill in the teaching and learning process.

Keywords: ICT, ELE, materials, digital competence.

Índice

Introducción	1
2 Marco Teórico	4
2.1 Tecnología y Sociedad: Competencia Digital para la Ciudadanía	4
2.2 Tecnología y Educación	8
2.2 Tecnología y Enseñanza - Aprendizaje de Lenguas Extranjeras	9
2.3 Tecnología y Español como Lengua Extranjera	11
2.4 Tecnología y Diseño de Materiales para la Enseñanza-Aprendizaje de Lenguas Extranjeras	12
3. Objetivos del Estudio	13
4. Metodología	13
4.1 Instrumentos de Análisis	14
4.2 Descripción de los Manuales	21
4.2.1 Manual Espacio Joven 360° (Edinumen).	21
4.2.2 Manual Agencia ELE intermedio (SGEL).	22
4.2.3 Manual Gente Hoy 3 (Difusión).	23
4.2.4 Tipología de actividades que se incluyen en el corpus del trabajo.	23
5. Análisis y Discusión de los Datos	24
5.1 Cantidad de Actividades con TIC en los Tres Manuales y Material Complementario	24
5.2 Herramientas 1.0 y 2.0 en los Tres Manuales de ELE	26
5.3 Competencia Digital Requerida del Alumno	32
5.3.1 Áreas de competencia digital.	33
5.3.2 Nivel de competencia digital según DigComp 2.1 (2017).	36
5.4 Cantidad de Actividades Interactivas en las Plataformas Virtuales de los Manuales	38
5.5 Tipología de las Actividades Interactivas de las Plataformas	38
5.6 Gamificación	40

6 Conclusiones _____	41
7 Bibliografía _____	45
8 Anexo _____	49
8.1 Parrillas de Análisis de los Tres Manuales y de las Plataformas Virtuales _____	49

Índice de Tablas

Tabla 1 Niveles de competencia según DigComp 2.1 (2017) _____	7
Tabla 2 Parrilla de evaluación de una tarea 2.0 _____	9
Tabla 3 Dimensiones 1 y 2 DigComp 2.1 _____	14
Tabla 4 Cantidad de actividades con TIC en los tres manuales y en sus plataformas _____	24
Tabla 5 Cantidad de actividades interactivas en las plataformas virtuales _____	38

Índice de Figuras

Figura 4.1 Manual Espacio Joven 360° Cabeza Sanchez et al. (2017) _____	16
Figura 4.2 Manual Agencia ELE, Fernández, et. al (2013) _____	19
Figura 4.3 Manual Agencia ELE, Fernández, et al. (2013) _____	20
Figura 5.4 Cantidad de actividades que hacen uso de las TIC. _____	25
Figura 5.5 Porcentaje de uso de las herramientas 1.0 y 2.0 en los tres manuales _____	27
Figura 5.6 Manual Agencia ELE, Fernández, et al. (2013) _____	29
Figura 5.7 Manual Gente Hoy 3, Peris et al. (2015) _____	32
Figura 5.8. Área de competencia digital del alumno _____	33
Figura 5.9 Nivel de competencia en TIC _____	36
Figura 5.9. 1 Actividades interactivas de las plataformas virtuales _____	38
Figura 5.9. 2 Actividad interactiva de la ELEteca, (Arias y Gallego, 2017) _____	39
Figura 5.9 3. Frecuencia de uso de las actividades de gamificación _____	40
Figura 5.9.4 Ejemplo de actividad de gamificación (Arias y Gallego, 2017) _____	41

1 Introducción

Las generaciones actuales crecen en una sociedad tecnológica, donde la comunicación ha experimentado una mejora considerable, dando lugar a una sociedad mucho más globalizada. La introducción de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana ha revolucionado de alguna manera la forma en la que los seres humanos nos relacionamos entre sí. El uso de los recursos tecnológicos en la actualidad se ha generalizado de tal modo que ha supuesto un cambio radical en las formas de comunicarse, entre ellas se pueden mencionar el uso de internet, las redes sociales y los teléfonos móviles. Además, la telefonía móvil, con la variedad de aplicaciones que ofrece, genera nuevas oportunidades para la creatividad y el aprendizaje. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante, TIC) aportan una gran cantidad de recursos que, dependiendo del uso que se haga de ellas, apoyan a la enseñanza y contribuyen a desarrollar las capacidades de los estudiantes eliminando también las barreras comunicativas en relación con el tiempo y las distancias.

Para Wen & Shih (2008), esta realidad ha traído consigo un cambio en los métodos de enseñanza-aprendizaje, currículum, objetivos y en el papel de los estudiantes y docentes, que no solo se presenta a nivel de enseñanza y aprendizaje en la lengua materna sino en la adquisición de segundas lenguas y lenguas extranjeras. En este contexto, según el Parlamento y el Consejo Europeo (2006) el marco de referencia establece ocho competencias clave, entre ellas la comunicación en lenguas extranjeras:

la comunicación en lenguas extranjeras comparte, en líneas generales, las principales capacidades de la comunicación en la lengua materna: se basa en la habilidad para comprender, expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita (escuchar, hablar, leer y escribir) en una determinada serie de contextos sociales y culturales (como la educación y la formación, la vida privada y profesional y el ocio) de acuerdo con los deseos o las necesidades de cada cual.(p.14)

La multiplicidad de herramientas tecnológicas favorece el desarrollo de las habilidades lingüísticas receptivas (leer y escuchar) y productivas (hablar y escribir). El desarrollo de estas habilidades no solo incrementa la competencia comunicativa, mencionada arriba, sino también la digital. Según la Comisión Europea (2018):

la competencia digital (en adelante, CD) implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la alfabetización mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguri-

dad), asuntos relacionados con la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. (p.9)

Con respecto al uso de la tecnología en la enseñanza de idiomas, la Doctora Cecilia Goria del Centro Universitario de Lenguas de la Universidad de Nottingham, en un artículo (Williams, 2014, en The Guardian) opina que a medida que la tecnología evoluciona, también lo hace el proceso enseñanza aprendizaje indefectiblemente. Y para que esta innovación realmente sea efectiva debe ir acompañado de un cambio pedagógico, es decir el uso de la tecnología por sí sola, no significará ningún progreso.

Expertos del Horizon Report¹, como Adams Becker, Rodriguez, Estrada, and Davis (2016), sostienen que a raíz del constante avance tecnológico, se van generando nuevas formas de aprendizaje. Una creciente cantidad de dispositivos, aplicaciones, servicios en línea y softwares está superando los límites de cómo los estudiantes aprenden idiomas

Según Thorne (como se cita en Adams Becker et al., 2016), los estudiantes viven en Instagram y otros medios de comunicación social; juegan masivamente a diferentes juegos en línea y se cuestiona cómo pueden hacer esas actividades que aman y continuar desarrollando una tercera, cuarta y quinta lengua en estos contextos. Por ese motivo sostiene que se necesita incentivar y estructurar el lenguaje aprendiendo en estos entornos y amplificar posibles resultados de aprendizaje a través de su integración formal en las aulas. De ahí que los profesores deban estar actualizados con esta innovación tecnológica para poder adoptar las herramientas más apropiadas para sus alumnos Adams Becker et al., (2016).

Por otro lado, Adams Becker, Pasquini, and Zentner (2017) afirman que una serie de estudios recientes han demostrado que los jóvenes aún tienen mucho por aprender en cuanto a sus habilidades digitales. Investigadores de Stanford, (Wineburg, McGrew, Breakstone, and Ortega, 2016), encontraron que los estudiantes manejan exitosamente las redes sociales pero presentan lagunas en el conocimiento a la hora de discernir sobre la credibilidad de una noticia o información que encuentran diariamente.

¹ El Proyecto Horizon del NMC es una iniciativa de investigación en curso global que explora las tendencias, desafíos y desarrollos tecnológicos que puedan tener un impacto en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación creativa. Fundada en 2002, proporciona únicamente una visión intersectorial de los disruptores en la educación superior, K-12, las bibliotecas académicas y de investigación, y los museos, con NMC Informe Horizon ediciones que se centran en cada uno. Eventos virtuales posteriores en el *NMC allá del horizontese*-rieahondar más en el tema, ofreciendo oportunidades para que los participantes colaboran en la elaboración de estrategias que resuelvan los desafíos urgentes y crear mejores experiencias para los alumnos. Cualquier persona con una participación en la toma de la enseñanza y el aprendizaje más atractivo, inclusiva y relevante puede mejorar sus conocimientos y mejorar su liderazgo a través de los recursos NMC Proyecto Horizonte. Cada publicación se publica con una licencia abierta para promover el intercambio, la remezcla y la adaptación. Casi cada edición es gratuita para todos. <https://www.nmc.org/nmc-horizon/>

Por otra parte, los alumnos ahora nacen en un entorno complejo en el que cada publicación, comentario o etiqueta en línea es pública y permanente, y puede ser vista y compartida por una gran audiencia acarreando posibles consecuencias. Por ejemplo, Harvard rescindió ofertas a 10 posibles estudiantes porque publicaron contenido ofensivo en las redes sociales. (Kircher, M. 2017).

En este contexto, Adell (2011) en una entrevista sobre los componentes de la competencia digital manifiesta que uno de ellos se denomina “Ciudadanía digital” y trata del comportamiento de los jóvenes en las redes. Considera que tanto la escuela y la familia deberían preocuparse por el desarrollo de la competencia digital de los alumnos.

Para finalizar, podríamos destacar la importancia de la comunicación digital, es por eso que Pujolá (2011), habla de Competencia Comunicativa Digital y la define como “la capacidad de una persona para comunicarse de manera eficaz y adecuada en un entorno digital...”.

Lo que nos lleva a concluir que el desarrollo de la alfabetización digital ayuda a contribuir a la sociedad del conocimiento; el aprendizaje de alfabetización digital proporciona a los estudiantes el entrenamiento fundamental requerido para desarrollar sus habilidades tecnológicas y comunicativas y cultiva las competencias de aprendizaje continuo de los estudiantes.

Por todo lo dicho hasta el momento, considero imprescindible la integración de las TIC en la currícula de la enseñanza de ELE de manera eficiente, propiciando el enfoque comunicativo de la lengua y que se vean reflejadas en los manuales tanto para jóvenes como para adultos. Así pues, se plantea un análisis del uso de las TIC en manuales de ELE con la ambición de innovar el proceso enseñanza aprendizaje de las clases de Español como Lengua Extranjera en mi país de origen. A continuación, se describen las diferentes secciones del presente trabajo.

En primer lugar, en el capítulo 2, se establece el marco teórico que servirá para situar y centrar el contenido del trabajo. Tras exponer brevemente algunas de las múltiples funciones que ofrecen las herramientas que proporcionan las TIC en cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje, se especifican los criterios seleccionados para el análisis de las TIC en los manuales de ELE.

A continuación, en el apartado de objetivos del estudio, capítulo 3, se exponen el objetivo general y los objetivos específicos de este trabajo.

En el capítulo 4, se describe con detalle el procedimiento para la selección de manuales y la descripción del método de análisis de los mismos.

Seguidamente, en el capítulo 5, se resumen y valoran los resultados cuantitativos obtenidos y se lleva a cabo un análisis cualitativo de los mismos.

En el capítulo 6, conclusiones, se ofrece una conclusión general sobre la manera en que se desarrollan las TIC en dichos materiales didácticos. También presentaré en este capítulo las limitaciones que he encontrado y las posibles líneas de investigación que pueden derivar de este estudio.

2 Marco Teórico

En este capítulo hablaremos de la relevancia de la tecnología en la sociedad y en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Al mismo tiempo, exploraremos las estrategias y destrezas digitales que se necesitan en el aula de ELE.

2.1 Tecnología y Sociedad: Competencia Digital para la Ciudadanía

En este apartado se hablará del papel eminente que juega la tecnología en nuestras vidas. La tecnología está presente en la vida cotidiana hasta el punto que resulta difícil encontrar un espacio sin ella. La tecnología puede suponer grandes ventajas para el ciudadano del siglo XXI en lo que respecta al acceso a la información y a la conexión con otras personas, no obstante, solo será efectiva si la persona ha adquirido las competencias necesarias para explotarla adecuadamente y evitar los peligros inherentes de un mundo tan digitalizado.

En este contexto, el Marco Europeo de Competencia Digital para Ciudadanos, también conocido como DigComp, (Carretero, Vuorikari, y Punie, 2017), ofrece una herramienta para mejorar la competencia digital de los ciudadanos tanto a nivel europeo como de los Estados miembros. La versión actual está etiquetada como DigComp 2.1 y se enfoca en expandir los tres niveles iniciales de competencia a una descripción más precisa de ocho niveles.

El marco DigComp tiene 5 dimensiones:

Dimensión 1: áreas de competencia identificadas como parte de la competencia digital

Dimensión 2: descriptores de competencia y títulos que son pertinentes para cada área

Dimensión 3: niveles de competencia para cada competencia

Dimensión 4: conocimientos, habilidades y actitudes pertinentes para cada competencia

(Dig.Comp 2.1 no incluye la descripción de esta dimensión)

Dimensión 5: ejemplos de uso, sobre la aplicabilidad de la competencia para diferentes propósitos

Dimensión 1 y 2

Área de competencia 1: información y alfabetización de datos

1.1 Navegar, buscar, filtrar datos, información y contenido digital: Articular las necesidades de información, buscar datos, información y contenido en entornos digitales, acceder a ellos y navegar entre ellos. Crear y actualizar estrategias de búsqueda personal.

1.2 Evaluación de datos, información y contenido digital: Analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y veracidad de las fuentes de datos, información y contenido digital. Analizar, interpretar y evaluar críticamente los datos, la información y el contenido digital.

1.3 Gestión de datos, información y contenido digital: Organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenido en entornos digitales. Organizarlos y procesarlos en un entorno estructurado.

Área de competencia 2: comunicación y colaboración

2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales: interactuar a través de una variedad de tecnologías digitales y comprender los medios de comunicación digital apropiados para un contexto dado.

2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales: compartir datos, información y contenido digital con otros a través de tecnologías digitales apropiadas. Actuar como intermediario para conocer las prácticas de referencia y atribución.

2.3 Participar en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales: Participar en la sociedad mediante el uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades para el auto empoderamiento y para la ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.

2.4 Colaborar a través de tecnologías digitales: Usar herramientas y tecnologías digitales para procesos de colaboración, y para la co-construcción y co-creación de recursos y conocimiento.

2.5 Netiqueta: Conocer las normas de comportamiento y los conocimientos prácticos al utilizar tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. Adaptar las estrategias de comunicación a la audiencia específica y conocer la diversidad cultural y generacional en entornos digitales.

2.6 Gestionar la identidad digital: Crear y administrar una o varias identidades digitales, para poder proteger la reputación de uno mismo, para lidiar con los datos que se producen a través de varias herramientas, entornos y servicios digitales.

Área de competencia 3: creación de contenido digital

3.1 Desarrollo de contenido digital: Para crear y editar contenido digital en diferentes formatos, para expresarse a través de medios digitales.

3.2 Integrar y reelaborar contenido digital: Modificar, refinar, mejorar e integrar información y contenido en un cuerpo de conocimiento existente para crear contenido y conocimiento nuevo, original y relevante.

3.3 Derechos de autor y licencias: Comprender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a los datos, a la información y al contenido digital.

3.4 Programar: planificar y desarrollar una secuencia de instrucciones comprensibles para un sistema informático para resolver un problema determinado o realizar una tarea específica.

Área de competencia 4: Seguridad

4.1 Proteger los dispositivos: proteger dispositivos y contenido digital, y comprender los riesgos y amenazas en entornos digitales. Conocer las medidas de seguridad y protección y tener debidamente en cuenta la fiabilidad y la privacidad.

4.2 Proteger los datos personales y de privacidad: proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales. Entender cómo usar y compartir información de identificación personal y al mismo tiempo poder protegernos y proteger a los demás de los daños. Comprender que los servicios digitales utilizan una "Política de privacidad" para informar cómo se utilizan los datos personales.

4.3 Proteger la salud y el bienestar: Ser capaz de evitar riesgos para la salud y amenazas para el bienestar físico y psicológico al usar tecnologías digitales. Poder protegerse a sí mismo y a otros de posibles peligros en entornos digitales (por ejemplo, ciber acoso). Conocer las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social.

4.4 Proteger el medio ambiente: Conocer el impacto ambiental de las tecnologías digitales y su uso.

Área de competencia 5: resolución de problemas

5.1 Solucionar problemas técnicos: Identificar problemas técnicos al operar dispositivos y al usar entornos digitales, y resolverlos (desde la resolución de problemas hasta la resolución de problemas más complejos).

5.2 Identificar necesidades y respuestas tecnológicas: Evaluar necesidades e identificar, evaluar, seleccionar y utilizar herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas para resolverlas. Ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales (por ejemplo, accesibilidad).

5.3 Usar creativamente las tecnologías digitales: Usar herramientas y tecnologías digitales para crear conocimiento e innovar procesos y productos. Participar individual y colectivamente en el procesamiento cognitivo para comprender y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales.

5.4 Identificar lagunas de competencia digital: Comprender dónde debe mejorarse o actualizarse su propia competencia digital. Ser capaz de apoyar a otros con su desarrollo de competencias digitales. Buscar oportunidades para el desarrollo personal y mantenerse al día con la evolución digital. Ocho niveles de competencia para cada competencia han sido definidos a través de resultados de aprendizaje (usando verbos de acción, siguiendo la taxonomía de Bloom) e inspirados por la estructura y el vocabulario del Marco Europeo de Calificación (MEC). Además, cada descripción de nivel contiene conocimientos, habilidades y actitudes, descritas en un solo descriptor para cada nivel de cada competencia. Como se muestra en la siguiente tabla, cada nivel representa un paso adelante en la adquisición de la competencia por parte de los ciudadanos según su desafío cognitivo, la complejidad de las tareas que pueden manejar y su autonomía para completar la tarea. Vale repetir que los siguientes niveles corresponden a la Dimensión 3, mencionada recientemente. (pp. 10-13)

Tabla 1
Niveles de competencia según DigComp 2.1 (2017)

Niveles en DigComp 1.0	Niveles en DigComp 2.1	Complejidad de tareas	Autonomía	Dominio cognitivo
Básico	1	Tareas simples	Con guía	Recordar
	2	Tareas simples	Autonomía y orientación cuando sea necesario	Recordar
Intermedio	3	Tareas bien definidas y rutinarias, y problemas sencillos	Por mi cuenta	Comprender
	4	Tareas y problemas bien definidos y no rutinarios	Independiente y de acuerdo a mis necesidades	Comprender
Avanzado	5	Diferentes tareas y problemas	Guiar a Otros	Aplicar
	6	Las tareas más apropiadas	Capaz de adaptarse a otros en un contexto complejo	Evaluar

Altamente Especia- lizado	7	Resuelve problemas complejos con soluciones limitadas	Integrarse para contribuir a la práctica profesional y para guiar a otros	Crear
	8	Resuelve problemas complejos con muchos factores que interactúan	Propone nuevas ideas y procesos al campo	Crear

Nota. Recuperado de Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017).

Resumiendo, Kluzer y Pujol Priego (2018), afirman que:

Dig Comp nos indica qué competencias son necesarias hoy en día para utilizar las tecnologías digitales de una manera confiada, crítica, colaborativa y creativa para lograr los objetivos relacionados con el trabajo, el aprendizaje, el ocio, la inclusión y la participación en nuestra sociedad digital. (p.12)

2.2 Tecnología y Educación

La revolución que plantean las nuevas tecnologías en términos de educación abre perspectivas mucho más allá del aula real, haciendo que los estudiantes de hoy se muevan en un contexto totalmente diferente. Es por esto que los alumnos deben adquirir las competencias necesarias para hacer un buen uso de la tecnología y aprovechar al máximo las ventajas que nos ofrece sin caer en los peligros que la misma acarrea. Retomemos a Adell (2011) en una entrevista sobre la competencia digital. Él contempla la misma como otra más dentro de las competencias básicas que forman parte de la educación básica y secundaria. En concreto, afirma que la competencia digital consta de distintos componentes:

Competencia informacional: el conjunto de habilidades, conocimientos y destrezas para trabajar con la información. Saber buscar información, acceder, gestionar, organizar, crear y difundir, etc.

Competencia informática: el manejo de las herramientas y dispositivos electrónicos, ya sea una computadora, un celular, una cámara fotográfica, e-books, GPS etc.)

Las alfabetizaciones múltiples: ser competentes en los múltiples lenguajes, no sólo en el lenguaje escrito, sino también en el audio visual, el lenguaje del cómic, de la fotografía entre otros.

Una competencia cognitiva genérica: saber seleccionar de toda la información existente aquella

que sea relevante y poder convertirla en conocimiento.

Ciudadanía digital: básicamente el comportamiento en las redes. Respetar la legalidad, conocer y hacer valer sus derechos como ciudadano digital.

En resumen, para este autor la competencia digital implica ir más allá del componente tecnológico. Veamos entonces el papel de la tecnología en la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras.

2.2 Tecnología y Enseñanza - Aprendizaje de Lenguas Extranjeras

El Aprendizaje de Lenguas Asistido por Ordenador (ALAO), en inglés «Computer Assisted Language Learning (CALL) (Levy, 1997), “es una disciplina en constante evolución que estudia cómo las tecnologías intervienen en los procesos de enseñanza-aprendizaje de lenguas” (p.1). Al mismo tiempo, diversas metodologías innovadoras, motivadoras, cooperativas e interactivas en la enseñanza de idiomas se adoptan también en el uso de la tecnología. Si bien varios enfoques conviven a la vez, algunos son muy atractivos metodológicamente y otros solo lo aparentan. Por ejemplo, una propuesta didáctica enmarcada en una metodología comunicativa, en concreto, el enfoque por tareas, es la de Tareas 2.0. Para saber en qué consiste esta propuesta, Herrera y Conejo (2009) proponen una parrilla de evaluación que discrimina los aspectos relacionados con el planteamiento de una Tarea 2.0: (p.16)

Tabla 2

Parrilla de evaluación de una tarea 2.0

Evaluación de la tarea 2.0			
Tarea 2.0	Indicadores	Sí	No
Plan de trabajo	¿existe un plan de trabajo?		
	¿está claramente secuenciado?		
	¿son coherentes los diferentes puntos del plan?		
Significado	¿se hace más hincapié en el significado que en la forma?		
Uso real de la lengua	¿se hace un uso real de la lengua?		
	¿se hace en los contextos adecuados a la tarea?		
	¿da pie a interacciones auténticas?		
Destrezas	¿Integra las destrezas lingüísticas?		
	¿lo hace de forma coherente y natural?		
Procesos cognitivos	¿activa procesos cognitivos?		
	¿lo hace de manera que son parte sustancial del trabajo?		
Producto final	¿hay un producto final?		
	¿es de naturaleza comunicativa?		
	¿se integra en la conversación digital?		

Nota. Recuperado de Herrera y Conejo (2009)

Resumiendo, crear, generar, construir productos comunicativos digitales en la web implica un cambio de paradigma en el uso de la misma: significa dejar de utilizar la web exclusivamente como fuente de input (lo que sin duda también es), y centrarse en las posibilidades que ofrece para crear y publicar contenidos que se integren en un entorno virtual. Por tanto, el aprendiente tendrá que desarrollar una cierta alfabetización en el uso de la tecnología, que necesitará para elaborar tareas comunicativas digitales, las tareas 2.0 (Herrera y Conejo 2009, p.12)

También dentro del campo de ALAO traemos a colación a Gimeno- Sanz (2015) quien nos habla de “átomos” u objetos didácticos dispersos en la red y también de destrezas. Estos objetos o recursos didácticamente significativos se implementan en la enseñanza de idiomas, impulsados por la necesidad pedagógica existente. A este proceso de la tecnología que estamos experimentando la autora lo llama “ALAO Atomizado”. Ya no se usan con frecuencia los contenidos de los CD-ROMs o los cursos en línea, en su lugar nos habla de la tecnología en sí misma como tablets, teléfonos celulares, etc. y del uso que hacemos de ellos, o sea de las destrezas necesarias. Por ejemplo, para utilizar una wiki, se hace uso de las herramientas de telecolaboración con fines comunicativos para realizar actividades de escritura.

Estas experiencias innovadoras que se basan en ideas nuevas pero también en enfoques conocidos que realizan docentes, atentos a los cambios que nuestra sociedad está atravesando y a las posibilidades que la tecnología ofrece, han ido forjando un cambio de paradigmas, al cual Adell y Castañeda (2012) denominan “pedagogías emergentes”. Con este término definen:

el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje. (p. 15)

Un ejemplo de pedagogía emergente es el aprendizaje electrónico a través de los dispositivos móviles como las tablets o teléfonos celulares, mobile-assisted language learning (MALL en inglés). Las aplicaciones móviles se vienen integrando últimamente en la enseñanza de idiomas debido a su impacto significativo. En concreto, los investigadores Allen, Crossley, Snow y McNamara, (2014) comprobaron en un estudio que se puede mejorar la escritura en una segunda lengua a través de una combinación de estrategias de práctica de escritura, entre ellas, una basada en juegos (W-Pal). En otro ejemplo más reciente sobre tecnología emergente, se demostró que el uso de una aplicación a modo de juego en el aula mejoró la precisión y la confianza de los estudiantes en la conjugación de verbos en español (Castañeda, 2016). A pesar de que existen varios estudios que prueban el aporte significativo

de la tecnología móvil en el campo de la enseñanza-aprendizaje de lenguas, aún queda bastante por investigar.

También se debe indicar aquí el impacto de las pedagogías emergentes que han generado nuevas oportunidades de aprendizaje, ampliando la creación de entornos personales de aprendizaje (EPA). A este término, Adell y Castañeda (2010) lo conciben como el “conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para poder aprender” (p.7). Estos autores concluyen que “el reto en la sociedad de la información consiste en desarrollar una competencia básica: aprender a aprender”. (p.14)

Un recurso clave de aprendizaje y evaluación que podemos encontrar en estos Entornos Personales de Aprendizaje que cada vez es más habitual, es el e-portfolio (e-PEL). Este modelo electrónico de portfolio Europeo de las Lenguas fue validado por el Consejo de Europa en el 2010 y se usa a partir de los 14 años. Es una herramienta que le ayuda a desarrollar su competencia lingüística y su competencia digital a lo largo de toda su vida. En efecto, un recurso más que potencia la autonomía del estudiante a través de la reflexión sobre los procesos de su propio aprendizaje.

Luego de haber hecho un breve análisis sobre las TIC y la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, veamos en el siguiente apartado el impacto de las tecnologías en la enseñanza del Español específicamente como Lengua Extranjera.

2.3 Tecnología y Español como Lengua Extranjera

En el ámbito del Español como lengua extranjera, encontramos interesantes propuestas didácticas en las que las nuevas tecnologías ofrecen material auténtico y posibilitan un uso significativo de la lengua, en un contexto natural. A continuación mencionamos de manera no exhaustiva algunas experiencias. Por ejemplo, en un estudio de alumnos de español como lengua extranjera quienes practicaron conversaciones en la lengua meta a través de Skype, es decir, en un entorno de interacción más real y diferente al del aula, evidenciaron una mejora en su competencia conversacional (Martín Sánchez, Pascual Escagedo y Puigdevall Bafaluy, 2015). Más aún, recientemente, en una propuesta didáctica basada en metodología ELE digital, llevada a la práctica con alumnos preadolescentes de español como segunda lengua, Sordo de Pedro (2017) ha demostrado que la metodología digital en la enseñanza de ELE, “es un complemento ideal para ofrecer un aprendizaje superior, más profundo, más adaptado a las circunstancias y al contexto actual y con un componente lúdico-práctico que la diferencie positivamente de otras tendencias más tradicionales” (p. 67). Cabe destacar que la autora resalta

también una serie de factores imprescindibles en el aula de ELE como la figura del docente en el aula, los conocimientos previos sobre el uso de las tecnologías tanto de docentes como de alumnos, la predisposición de los alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje y la planificación previa y estratégica de la clase a la hora de hacer uso de las tecnologías digitales.

Para finalizar, está claro que en los últimos tiempos también se dan propuestas gamificadas valiéndose de la tecnología. No obstante, el docente que decida gamificar una actividad de aprendizaje debería primero investigar las herramientas que están a su alcance y seleccionar aquellas que se adecuen a su realidad (Muntané, 2017). En una propuesta llevada a la práctica con adultos de español como segunda lengua, sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de ELE, la autora demuestra que la gamificación “es una herramienta potente en el aprendizaje de ELE que favorece la autonomía, mejora la autoestima, enciende la emoción, estimula la competitividad, aumenta la motivación, promueve la participación y ayuda a tolerar mejor el error” (p.54).

2.4 Tecnología y Diseño de Materiales para la Enseñanza-Aprendizaje de Lenguas Extranjeras.

Como venimos hablando, las nuevas tecnologías han impactado directamente en todos los aspectos del lenguaje de diferentes maneras. Cada vez más se presta atención a la tecnología y se valora su incorporación en los materiales de enseñanza, por ejemplo, los libros de texto. Estos junto al docente constituyen un eslabón primordial en la enseñanza de lenguas. De ahí la necesidad e importancia del análisis de materiales, ya que “su caracterización, análisis, selección, diseño y uso son aspectos clave de la actividad de los profesores de lenguas segundas y extranjeras” (Ezeiza, 2009 p.1). A pesar del progreso y beneficios que ofrecen las TIC en el campo de las lenguas extranjeras, el análisis de materiales continúa siendo una prioridad a la hora de enseñar ya que la integración de las herramientas web en los libros de texto de enseñanza de Inglés y en la preparación de los docentes aún es ineficiente (Hismanoğlu, 2011). Para finalizar, mencionamos un ejemplo de cómo integrar las TIC en los manuales que proponen Área y González (2015). Estas autoras consideran imprescindible que las industrias editoras generen materiales con un enfoque gamificado del aprendizaje brindando a los alumnos oportunidades para el desarrollo de experiencias con mayor interactividad y componentes lúdicos, es decir, como las que tienen con los videojuegos.

A modo de resumen, luego de haber expuesto la influencia de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje de lenguas segundas y extranjeras, en la CD de un individuo como ser

social, en las características de las tareas 2.0 y en las herramientas TIC en los manuales de ELE, se procederá a trabajar con los objetivos, general y específicos de este trabajo.

3. Objetivos del Estudio

El objetivo principal de este trabajo es el análisis del uso de las TIC en tres manuales de Español como Lengua Extranjera de distintos niveles dirigidos a adolescentes y adultos. Los manuales son Agencia ELE, Gente hoy 3 y Espacio Joven 360. Los objetivos específicos que nos permitirán estudiar esta cuestión son los siguientes:

- Conocer la cantidad de actividades que hacen uso de las TIC
- Identificar el uso de las herramientas TIC 1.0/2.0) en los manuales Espacio Joven 360, Agencia ELE y Gente Hoy 3.

- Evaluar cómo se trabaja el desarrollo de competencias digitales en los alumnos

Se trabajará con el set completo de cada manual, es decir todo el material complementario al libro del alumno. Por ejemplo:

- Espacio Joven 360° (Editorial Edinumen, edición 2017): se trabajará con el material fotocopiable, guía de actividades colaborativas, libro del profesor y libro de ejercicios. Las actividades de este libro se amplían y complementan en un espacio web de extensión al aprendizaje (extensión digital ELEteca).
- Agencia ELE (Editorial SGEL, edición 2013), se trabajará con el manual del alumno, libro de ejercicios, la guía didáctica y el material extra de Agencia ELE digital.
- Gente Hoy 3 (Editorial Difusión): se trabajará con el libro del alumno, libro del profesor y cuaderno de ejercicios. También se analizarán las actividades de la plataforma digital del mismo manual, Campus Difusión.

4. Metodología

Con el fin de poder analizar el uso de las TIC en los manuales de español seleccionados, se pondrá en práctica un método de trabajo analítico y descriptivo.

La aplicación de los procedimientos de investigación descriptiva al estudio de los materiales persigue explicar su naturaleza, características y potencial utilidad a partir de la observación y cuantificación de aspectos objetivables de la propuesta didáctica que los materiales trasladan. Las propuestas de análisis de materiales con orientación descriptiva se caracterizan, precisamente, por enfocar su tarea a dar sistemática cuenta de la presencia o ausencia (y, en su caso, de la frecuencia y distribución) de determinadas características en los materiales de enseñanza (léxico, imágenes, contenidos gramaticales...). (Ezeiza, 2009, p.21)

4.1 Instrumentos de Análisis

El análisis del uso de las TIC en los manuales de español se realizará de la siguiente manera. Tomando como referencia los descriptores que ofrece el El Marco DigComp 2.1 (Carretero, Vuorikari, y Punie (2017, pp.10 -13) mencionados en el marco teórico como así también la tabla sobre los criterios para evaluar una tarea 2.0 (Herrera y Conejo, 2009), se elaborará una parrilla para analizar la muestra. La misma incluirá el área de competencia digital con los descriptores y niveles de competencia requeridos del alumno (dimensiones 1, 2, 3 y 5), el uso de las herramientas 1.0 y 2.0 y la cantidad de actividades que hacen uso de las TIC. Las actividades de las plataformas virtuales, Campus Difusión y ELEteca, tienen una parrilla aparte ya que son analizadas de otra manera, exponiendo simplemente el tipo de actividad que se solicita. Este instrumento, que puede consultarse en el Anexo 1 (Plantillas con el análisis detallado de los manuales), consta de las categorías y de los ítems que se detallan a continuación.

- Dimensión 1: dentro de este apartado se detalla el área de competencia identificada como parte de la competencia digital, son cinco áreas.
- Dimensión 2: corresponde a los descriptores de competencia y títulos que son pertinentes para cada área.
- Dimensión 5: corresponde a los ejemplos de uso aplicado al empleo y educación

Para una mejor visualización se resumen en la Tabla 3 a continuación dichas dimensiones.

Tabla 3

Dimensiones 1 y 2 DigComp 2.1

Dimensión 1	Dimensión 2
Área de competencia	Descriptores de cada competencia
1 Información y alfabetización de datos	<ul style="list-style-type: none">- 1.1 Navegar, buscar, filtrar datos, información y contenido digital.- 1.2 Evaluación de datos, información y contenido digital.- 1.3 Gestión de datos, información y contenido digital.

2 Comunicación y colaboración	<ul style="list-style-type: none"> - 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales. - 2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales. - 2.3 Participar en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales. - 2.4 Colaborar a través de tecnologías digitales. - 2.5 Netiqueta: Conocer las normas de comportamiento y los conocimientos prácticos al utilizar tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. - 2.6 Gestionar la identidad digital.
3 Creación de contenido digital	<ul style="list-style-type: none"> - 3.1 Desarrollo de contenido digital. - 3.2 Integrar y reelaborar contenido digital. - 3.3 Derechos de autor y licencias. - 3.4 Programar.
4 Seguridad	<ul style="list-style-type: none"> - 4.1 Proteger los dispositivos. - 4.2 Proteger los datos personales y de privacidad. - 4.3 Proteger la salud y el bienestar. - 4.4 Proteger el medio ambiente.
5 Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> - 5.1 Solucionar problemas técnicos. - 5.2 Identificar necesidades y respuestas tecnológicas. - 5.3 Usar creativamente las tecnologías digitales. - 5.4 Identificar lagunas de competencia digital.

Nota. Recuperado de Carretero, Vuorikari, y Punie (2017)

- Dimensión 3: corresponde a los niveles de competencia para cada competencia. Son ocho niveles que se determinan por la complejidad de las tareas que pueden realizar, la autonomía para completarlas y el dominio cognitivo.
 - Básico 1
 - Básico 2
 - Intermedio 3
 - Intermedio 4
 - Avanzado 5
 - Avanzado 6

- Altamente especializado 7
- Altamente especializado 8

Las primeras categorías de la parrilla corresponden a las dimensiones 1,2 y 3. Los ejemplos de uso en la dimensión 5, (DigComp 2.1, 2017) servirán de guía para categorizar cada actividad. Para analizar uno de los objetivos de este trabajo que consiste en evaluar cómo se trabaja el desarrollo de competencias digitales en los alumnos, ejemplificaré con la siguiente actividad colaborativa extraída del libro del profesor del manual Espacio Joven 360°, unidad 3, ejercicio 3 página 57:

Van a elaborar un folleto en la wiki sobre su ciudad favorita Patrimonio de la Humanidad. Deben seguir las siguientes pautas.

1. En el **foro** y según los grupos asignados por el profesor, digan cuáles de las siguientes ciudades están en España o en algún país de Hispanoamérica.

Ciudad	España	Hispanoamérica	Ciudad	España	Hispanoamérica
Oaxaca.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Alcalá de Henares.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quito.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Santiago de Compostela.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Baeza.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Salamanca.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Córdoba.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cáceres.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Toledo.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Santo Domingo.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Todas estas ciudades han sido declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. Elijan una de ellas y preparen un texto informativo que deben hacer en la wiki. Pueden utilizar el siguiente esquema para preparar la información. Les recomendamos visitar la siguiente página: http://cvc.cervantes.es/artes/ciudades_patrimonio/

- Nombre de la ciudad y situación.
- Cuándo y por qué fue declarada Patrimonio de la Humanidad.
- Qué lugares son los más bonitos y su descripción.
- Por qué la han escogido.
- Qué es recomendable llevar o hacer para visitarla.

3. Distribuyan la información que cada uno va a buscar: geografía, clima, historia, lugares de interés, forma de vida de sus gentes, principales personajes de su sociedad y de su cultura, su gastronomía, sus fiestas y su folklore...
4. Redacten la información en la wiki, intentando usar sus propias palabras.
5. Lean los folletos que han hecho sus compañeros. Después, en el **foro**, su grupo debe llegar a un consenso para elegir la ciudad que les parece más interesante de visitar y por qué.



Figura 4.1 Manual Espacio Joven 360°. Cabeza Sanchez et al. (2017)

Se trabaja con las siguientes áreas y niveles de competencia:

Pauta 1: foro

Área de competencia: 2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales

Nivel de competencia: Avanzado 5: compartir información, datos y contenido digital a través de diversas herramientas digitales adecuadas. Puede resolver diferentes tareas y problemas de manera autónoma y guiar a otros. El desafío cognitivo es aplicar.

Pauta 2: acceder a la información en búsqueda de datos

Área de competencia: 1.1 Acceso a la información

Nivel de competencia: Básico 2: encontrar datos, informaciones y contenidos a través de búsquedas sencillas en entornos digitales. Tarea simple que el alumno realiza de manera autónoma y sólo debe recordar, como desafío cognitivo.

Pauta 4: wiki (redactar el folleto)

Área de competencia: 2.4 Colaborar a través de tecnologías digitales. Usar las herramientas digitales para procesos de colaboración, y para la co-construcción y co-creación de recursos y conocimiento.

Nivel de competencia: Avanzado 6: utilizar una variedad de herramientas y tecnologías digitales adecuadas para la co-construcción, la co-creación de datos, recursos y conocimiento.

Pauta 5: foro (consensuar)

Área de competencia: 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales

Nivel de competencia: Avanzado 5: utilizar diversas tecnologías digitales para interactuar. Puede resolver diferentes tareas y problemas de manera autónoma y guiar a otros. El desafío cognitivo es aplicar.

En resumen, esta actividad de elaboración colaborativa de un folleto en una wiki es desglosada en cuatro actividades ya que el proceso para llegar al producto final implica el desarrollo de diferentes áreas y niveles de competencia digital.

Para analizar otro de los objetivos del presente estudio el cual consiste en identificar qué herramientas TIC se usan (1.0/2.0) en los manuales de ELE ya mencionados, utilizaré los criterios de una evaluación de una tarea 2.0 (Herrera y Conejo (2009) (ver marco teórico p.4), haciendo énfasis en el producto final; es decir, si se integra o no en la conversación digital:

-No se integra en la conversación digital: Herramienta TIC 1.0

-Si se integra en la conversación digital: Herramienta TIC 2.0

Por último, para conocer la cantidad de actividades que hacen uso de las TIC se contabilizará de la siguiente manera. Por ejemplo, en el manual Agencia ELE, en la unidad 11, p.

117 la consigna de la actividad en el manual del alumno y en el archivo adjunto que provee el mismo manual se registra como cinco actividades:

Apartado organizar

- 1) Acceso a la información: el punto “B” donde se provee el sitio web (Herramienta TIC 1.0)
- 2) Búsqueda de información: punto “C” (Herramienta TIC 1.0)

Apartado realizar y revisar

- 3) Creación de contenido: punto “A” (Power point, impress, Prezi etc) (Herramienta TIC 2.0)

Apartado publicar

- 4) Compartir información punto “A” (Herramienta TIC 2.0)
- 5) Interactuar (conversación digital) punto “B” (Herramienta TIC 2.0)

A continuación se muestra la actividad colaborativa desarrollada en el manual del alumno y en el material extra que provee Agencia ELE.

Línea a línea

2 Personas con carácter

a Vais a escribir una presentación de un personaje para un blog, *Personas con carácter*. Con un compañero, elegid un personaje que os interese por su personalidad y escribid una presentación. Colgadla en la pared.

Personas con carácter

HOME
ABOUT
CONTACT
SEARCH

Blog active
▼ 2011 (8)
▼ julio

Instrucciones:

- No escribáis su nombre
- Nombrad rasgos de su carácter
- Poned ejemplos de acciones que lo definen

b Leed las presentaciones que vuestros compañeros han escrito y escribid en un papel el nombre del personaje.

c Confirmed con los autores del blog los nombres de los personajes y elegid varias presentaciones para publicarlas en el blog.

CIERRE DE EDICIÓN

Vas a llevar a tu compañero a una fiesta donde estarán tus amigos y/o familiares. Antes de ir, explícale cómo es la personalidad de estas personas, qué relaciones existen en el grupo y con quiénes crees que se llevará mejor.

PLANIFICA ▼


- 1 Prepara una imagen (foto, diagrama, dibujo, etc.) para acompañar tu descripción.
- 2 Piensa en la personalidad de algunas de las personas que estarán en la fiesta y en las relaciones que tienen entre ellos.
- 3 Busca en la unidad o en un diccionario las formas que necesitas para describir a esas personas y apunta las que no recuerdes bien.
- 4 ¿Con quién se llevará bien tu compañero? Proponle algunos temas sobre los que charlar con esas personas.

ELABORA ▼

- 5 Elabora un esquema de la presentación.

PRESENTA Y COMPARTE ▼

- 6 Haz la presentación de tus amigos y/o familiares a tu compañero.
- 7 Escucha la presentación de sus amigos y hazle a tu compañero alguna pregunta sobre el carácter o las relaciones de esas personas.



Agencia ELE digital



En esta unidad vas a hacer una presentación de una personalidad y la vas a subir a tu e-PEL.

Entra en ele.sgel.es/descargas.asp para realizar esta actividad.

Activar Wi...
 Ve a Configu...

cento dieciete
117

Figura 4.2 Manual Agencia ELE, Fernández, et. al (2013)

11 Personas con carácter

En esta unidad vas a hacer una presentación de una personalidad y la vas a subir a tu e-PEL.

ORGANIZAR ▼

- A** Algunas personalidades han sido tan importantes que han cambiado el rumbo de la Historia. Con un compañero, escribid los nombres de algunas personalidades que os parecen importantes.



Ferrán Adrià



Jane Godall

- B** Elige una personalidad actual que crees que está cambiando la Historia o que puede hacerlo. Puedes consultar esta página*: http://www.reto2030.eu/export/download/descargas_web_agenda_ciudadana/seleccion_personajes_ES.pdf
- C** Ahora busca en internet la biografía de la personalidad que has elegido. Si has seleccionado una del enlace anterior, puedes encontrar su biografía en este enlace*: <http://www.reto2030.eu/descargas/index.html>
- D** Lee la biografía y selecciona la información que te parezca más interesante. No te olvides de incluir algún rasgo de su carácter y personalidad.
- E** Busca imágenes del personaje y de otros aspectos relacionados con su vida.
- F** Haz un esquema con la información que vas a incluir en la presentación y decide cómo la vas a distribuir.

REALIZAR Y REVISAR ▼

- A** Realiza la presentación (puedes usar PowerPoint, Impress, Prezi, etc.).
- B** Enséñale tu presentación a tu compañero para que te ayude a mejorarla.
- C** Después, revisa tú la presentación de tu compañero y hazle sugerencias para mejorarla.

PUBLICAR ▼

- A** Sube la presentación a tu e-PEL.
- B** Visita las presentaciones de otros compañeros y déjales un comentario.

* Si este enlace deja de estar operativo, haz tú una búsqueda en internet.

Figura 4.3 Manual Agencia ELE, Fernández, et al. (2013)

Con respecto a las actividades interactivas de las plataformas digitales, incluyendo las de gamificación, se contabilizarán en la parrilla (ver Anexo 1) de acuerdo a las siguientes categorías:

- Verdadero/ Falso
- Múltiple opción
- Correspondencia
- Rellena huecos cerrada (cuando está la opción)
- Rellena huecos abierta (expresión escrita sin opciones)
- Corrección
- Ordenar información
- Expresión escrita

Luego de exponer un resumen de los instrumentos de análisis, pasaremos a la descripción de la muestra en cuestión.

4.2 Descripción de los Manuales

Dentro de la gran variedad de manuales de ELE existentes en el mercado, la elección de los mismos que se analizan en este trabajo se realizó de acuerdo a los siguientes criterios: la editorial, fecha de edición, el nivel del alumno, la edad del público al que se dirige y el enfoque que propone. De esta manera, se seleccionaron los manuales más actuales ya que también son previsiblemente los que contienen más actividades con TIC comparados con otros de ediciones más viejas. También se seleccionó un manual de cada editorial y basados en distintos métodos para obtener una muestra más heterogénea. Se eligieron los niveles más altos y dirigido a un público de adultos y adolescentes ya que sería más fácil la implementación de las TIC en estos materiales.

A continuación, se realiza una primera descripción de los manuales que forman parte del corpus del presente trabajo.

4.2.1 Manual Espacio Joven 360° (Edinumen).

Espacio Joven 360° es un manual para adolescentes de la editorial Edinumen (Edición 2017). Sus autores son los integrantes del equipo Espacio: María Carmen Cabeza Sánchez, Francisca Fernández Vargas, Luisa Galán Martínez, Emilio José Marín Mora, Liliana Pereyra Brizuela, Francisco Fidel Riva Fernández y equipo Nuevo Prisma. Este equipo describe el manual como un curso comunicativo de lengua y cultura españolas, moderno e innovador, que integra múltiples contenidos y soluciones multimedia. Conduce a la adquisición de una competencia comunicativa del nivel B1.2 y prepara para los nuevos exámenes DELE. Este

presenta una parte introductoria que explica el material complementario y la organización de cada unidad. Consta de 6 unidades y a lo largo de cada una de ellas se hace referencia a diferentes instrumentos digitales a disposición del estudiante que permiten la profundización y la revisión de los contenidos, dinamizando el curso, según sus autores. Cada unidad está dividida en ocho apartados y uno de ellos corresponde a “Sesión de cine”. Aquí se proyectan secuencias de películas producidas en países hispanos relacionadas con el tema de la unidad. Van acompañadas de actividades para predecir e interpretar la historia. También en el apartado “Paso a Paso” se proyectan videos explicativos sobre la gramática de la unidad. Con respecto al material complementario para el alumno, cuenta con lo siguiente: audio del manual, acceso a la ELEteca, el cuaderno de ejercicios, el ebook del alumno y el cuaderno de ejercicios online. Material complementario para el profesor: acceso a la ELEteca, el ebook del profesor y la guía maestra digital. ELEteca 4.0, es una plataforma de aprendizaje que amplía las posibilidades del manual y ofrece al profesor diferentes recursos y funcionalidades digitales. De acuerdo a sus autores estas funcionalidades permiten al profesor personalizar sus propios cursos, organizar materiales en línea, realizar tareas colaborativas, hacer un seguimiento de los estudiantes. La extensión digital con recursos extras para el alumno y el profesor posee videos didácticos, actividades interactivas, materiales de ampliación, refuerzo, evaluación. También incluye un juego narrativo que permite a los estudiantes seguir aprendiendo español en un contexto lúdico (gamificación).

4.2.2 Manual Agencia ELE intermedio (SGEL).

Es un manual para adultos centrado en el alumno y orientado a la acción, de la editorial SGEL, primera edición 2013. Corresponde al nivel B1. Sus autores son: Claudia Fernández, Javier Lahuerta, Ivonne Lerner, Juana San Martín y Cristina Moreno. Posee el libro de clase con el CD del audio, el libro de ejercicios y la guía didáctica para el profesor, todos en formato papel y digital. El manual del alumno contiene catorce unidades con soporte digital. Cada unidad consta de cuatro secciones. De acuerdo a sus autores, un enfoque orientado a la acción supone que los estudiantes y profesores utilizan el lenguaje en el aula para comunicar y aprender. En este contexto, este manual plantea actividades que contemplan las distintas destrezas orales y escritas y los ámbitos personal, profesional y académico. Tiene en cuenta los documentos de la Unión Europea y del Instituto Cervantes: recoge las propuestas del PCIC y adopta las premisas del Marco Común Europeo de Referencia, que dice que los hablantes somos seres sociales, necesitamos comunicarnos. Además, el MCER habla de saber hacer, saber, saber ser y saber aprender. Por último, en este ejemplar prima el trabajo interactivo y

colaborativo y ofrece indicaciones para la resolución de la actividad final usando la tecnología digital. También el profesor puede crear su curso a través de la plataforma para tener un seguimiento personalizado con sus alumnos y de allí impartir más actividades en línea.

4.2.3 Manual Gente Hoy 3 (Difusión).

El manual *Gente Hoy 3* es la edición revisada y actualizada de *Gente*, fue publicado por Ernesto Martín Peris, Jaume Muntal Tarragó, Carmen Pastor Villalba, Nuria Sánchez Quintana y Neus Sans Baulenas en el año 2015 a través de la editorial Difusión. Es un manual para adultos y se basa en el enfoque por tareas. Según estos autores, los elementos constitutivos de este modelo fueron plenamente asumidos en la elaboración del manual ya que la enseñanza por tareas se centra en la acción del sujeto y en la interacción entre varios. Este manual corresponde al nivel B2 del *MCER*. Se divide en once unidades además de la unidad 0. En la introducción se explica cómo trabajar cada apartado (son cinco) que compone una unidad. Cuenta con material complementario el cual incluye la versión digital del libro del alumno y libro de trabajo (impreso en el 2016), el CD, el libro del profesor y las fichas proyectables. Estas últimas contienen actividades correspondientes a los videos del comienzo de cada unidad entre otras. Estos autores plantean el uso de internet como propuesta de consulta y contacto con materiales auténticos.

Desde el Campus se accede a través de la pestaña de “Ejercicios Extra” a las actividades interactivas para trabajar en todas las unidades. También, el docente puede personalizar su clase y compartir recursos con sus alumnos desde el Campus. Vale aclarar que todo el material presenta una explicación precisa con gráficos de cómo usar las herramientas para utilizar los manuales online.

4.2.4 Tipología de actividades que se incluyen en el corpus del trabajo.

Las actividades que se analizarán en el presente trabajo son aquellas que buscan desarrollar la competencia digital del alumno. Por ejemplo, aquellas de búsqueda y acceso a la información, creación de contenido digital, participación en cualquier medio digital ya sea compartiendo información o integrando una conversación en este medio. Las actividades de comprensión auditiva que incluyen el uso de CDs o de videos extraídos de la red como los que presenta el manual *Gente Hoy 3* al comienzo de cada unidad, no se contabilizarán porque no requieren ningún desarrollo de la CD del aprendiz. Sin embargo, las actividades del material fotocopiable del libro del profesor del manual *Espacio Joven 360°* que trabaja con las secuencias de películas e incluye actividades con TIC, si se analizarán. Un ejemplo de una actividad es la siguiente: Unidad1, ejercicio 2 p.15 consiste en responder a unas preguntas sobre

aspectos históricos mencionados en la película. Se puede consultar en Internet. Vemos en este ejemplo que el alumno debe trabajar con su competencia digital en la búsqueda de información.

En el caso de las actividades de las plataformas de los manuales Agencia ELE y Gente Hoy 3 se hará una simple exposición de las que se utilizan. Por ejemplo, las actividades de rellena huecos, de corrección, de correspondencia, verdadero o falso, múltiple opción, ordenar información y expresión escrita. Si bien el desarrollo de la competencia digital en estas actividades es muy limitado, el manejo de las herramientas y dispositivos electrónicos no deja de ser parte de la competencia informática, uno de los componentes de la competencia digital del alumno, ver marco teórico, p.4 (Adell, 2011).

5. Análisis y Discusión de los Datos

Luego de analizar las actividades que hacen uso de las TIC propuestas en los tres manuales seleccionados, presento a continuación un resumen de los resultados obtenidos y varios gráficos que ilustran las distintas categorías utilizadas en el análisis.

5.1 Cantidad de Actividades con TIC en los Tres Manuales y Material Complementario

Como puede verse en la Tabla 4, el manual con mayor número de actividades relacionadas con las TIC es Agencia ELE, que, sin embargo, no plantea actividades de estas características en la plataforma virtual. El manual Espacio Joven 360° es el que menos actividades con TIC presenta en el manual y complementos pero trabaja con una gran cantidad en la plataforma virtual. Gente Hoy casi duplica la cantidad de actividades del manual en la plataforma digital.

Tabla 4

Cantidad de actividades con TIC en los tres manuales y en sus plataformas

Nombre del Manual	Manual y set complementario	Plataforma virtual
Espacio Joven 360	24	744
Agencia ELE	87	-
Gente Hoy 3	36	66

En este primer gráfico podemos observar la cantidad de actividades que hacen uso de las TIC en los tres manuales en cuestión. Las actividades se clasifican de acuerdo a las herramientas 1.0 y 2.0.

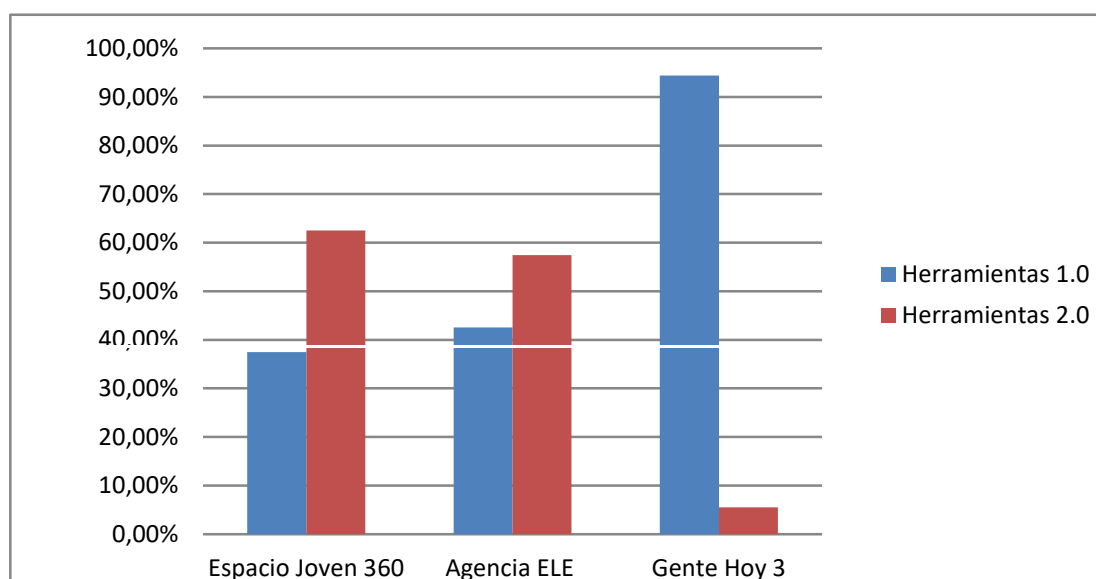


Figura 5.4 Cantidad de actividades que hacen uso de las TIC.

Según los datos arrojados en el gráfico, las herramientas 1.0 oscilan en un 37,5% en el manual Espacio Joven 360°. Las actividades son de búsqueda de información casi en su totalidad y de acceso a la información en menor proporción. Se puede observar un ejemplo de cada una de ellas:

Ejemplo 1: de búsqueda de información: unidad 2, ejercicio 2.20, p.18. (Libro de ejercicios): se debe buscar en Internet sobre el spanglish y escribir un texto con la información encontrada.

Ejemplo 2: de acceso a la información: unidad 5, ejercicio 3, p.114. (Material fotocopia-ble de actividades basadas en los videos: secuencias de películas hispanas): se debe preparar una exposición sobre medicina tradicional para los compañeros. Pueden buscar más información en Internet con los siguientes links:

Grupo: A. <http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/termino.php?l=1&id=2308>

Grupo: B. <http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/termino.php?l=1&id=77>

Grupo: C. <http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/termino.php?l=1&id=5723>

El 62,5% corresponde a las herramientas 2.0, es decir, aquellas actividades en las que el alumno participa en la conversación digital como por ejemplo en la unidad 1, ejercicio 2, p. 10 de la guía de actividades colaborativas de la ELEteca. Los alumnos crean un dossier de estilos de aprendizaje de manera colaborativa a través de un foro y de una wiki. Espacio Joven 360° no presenta una gran variedad de actividades colaborativas sino que se limita a dos tipos, wiki y foro. Éstas se incluyen como una guía extra de actividades colaborativas a dife-

rencia de las que se visualizan en el libro de ejercicios que son 1.0 y se integran en la misma consigna.

En el manual Agencia ELE las herramientas 1.0 corresponden a las actividades de acceso y búsqueda de información y oscilan en un 42,52%. Las actividades que hacen uso de las herramientas 2.0 presentan un porcentaje mayor correspondiente al 57,47%, son muy variadas y están presentes en todas las unidades. La guía didáctica también sugiere más actividades, casi exclusivamente de búsqueda de información, es decir 1.0.

En cuanto a las herramientas 1.0 en Gente Hoy 3, vemos en el gráfico el mayor porcentaje que es de 94,44% y se trabaja con la búsqueda de información e inclusive con más de una actividad por unidad. En cuanto a las herramientas 2.0, se aprecia un menor porcentaje, en este caso del 5,55% que corresponde a la participación en el diálogo digital. En este manual las actividades que hacen uso de las TIC se visualizan con el dibujo de una antenita y se integran dentro del mismo manual del alumno con algunas más que se sugieren en el libro del profesor.

Comparando los tres manuales, se puede observar que todos trabajan con ambas herramientas, destacándose los porcentajes mayores de un 57,47% de las herramientas 2.0 en el manual Agencia ELE y un 94,44% de las herramientas 1.0 en el manual Gente Hoy 3.

Cabe destacar que Agencia ELE no propone actividades interactivas en la plataforma y que Espacio Joven 360 es el que incluye un gran porcentaje de las mismas sumando también las de gamificación.

A continuación, se visualizan los demás gráficos de columnas con los porcentajes de uso de las herramientas 1.0 y 2.0.

5.2 Herramientas 1.0 y 2.0 en los Tres Manuales de ELE

Veamos la frecuencia de uso de las herramientas 1.0 y 2.0 en los tres manuales.

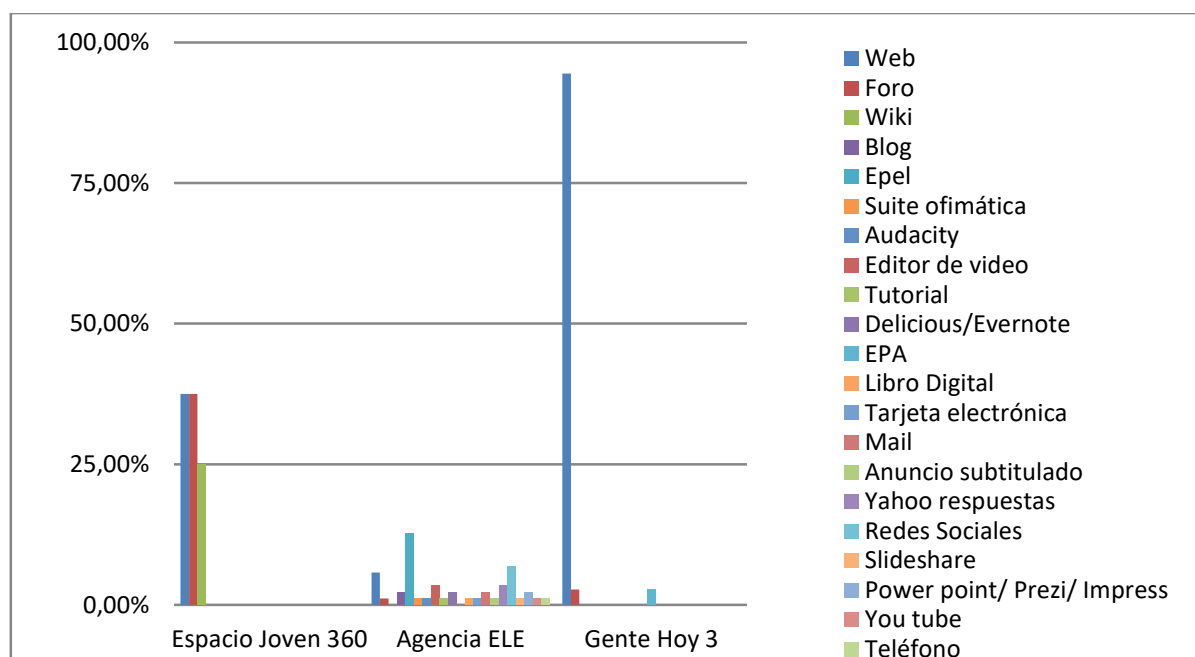


Figura 5.5 Porcentaje de uso de las herramientas 1.0 y 2.0 en los tres manuales

En este gráfico, en el manual Espacio Joven 360 el porcentaje de las actividades que requieren el uso de la Web, ya sea búsqueda o acceso a la información alcanza el valor máximo del 37,5%. Con respecto a las actividades que incluyen el uso de las herramientas 2.0 vemos que oscila entre el 25% y 37,5%, wiki y foro respectivamente. Tanto las actividades del foro como de la wiki cumplen con los requisitos de una tarea 2.0 ya que siguen un plan de trabajo bien claro haciendo un uso real de la lengua. Integran diferentes destrezas lingüísticas, activan procesos cognitivos y concluyen con el producto final inserto en un diálogo digital. En ambas herramientas los alumnos deben participar de un diálogo real ya que deben debatir y ponerse de acuerdo a través de este medio en varias situaciones. Realmente se crea una conversación digital en la lengua meta. (Herrera y Conejo, 2009) (ver marco teórico p.4).

Este manual incluye una guía describiendo las actividades colaborativas que se emplearán. Explica qué son y cómo se usan, en este caso se limita solamente al uso de un foro y de una wiki, ambos de la plataforma del mismo manual. Dicha guía se sugiere para el profesor y para los alumnos. Espacio Joven 360° podría incluir más herramientas colaborativas y hacer uso de las redes sociales; considerando que está dirigido a un público de adolescentes y que ya sabemos que están a la orden del día con las publicaciones en estos medios.

Por otro lado, en el manual Agencia ELE se puede apreciar un abanico más amplio de actividades con TIC. El 12,64% es el valor más alto que corresponde a la elaboración de un e-PEL. Esta actividad está en la introducción del manual. Allí se hará la mayoría de las

publicaciones de las actividades de las unidades siguientes como por ejemplo los videos, anuncios, presentaciones, etc. La creación de un ePEL se visualiza aparte de la categoría de blog ya que se requiere de un proceso más elaborado que una simple publicación. Por ejemplo, el alumno debe crear diferentes etiquetas, una de ellas la de su biografía lingüística.

Con un valor más bajo, en este caso del 5,74% se visualiza el uso de la Web donde se combinan las herramientas 1.0 y 2.0 ya que se usa no solo para búsqueda y acceso a la información, sino también para realizar comentarios como por ejemplo en un diario digital o para hacerse fan de alguna página. A pesar de ser un manual para adultos, con una edad donde ya pueden seleccionar y discernir sobre el sitio más apropiado, la búsqueda es generalmente guiada. Por ejemplo, en la guía didáctica de Agencia ELE Digital p.22 se sugiere el link para la búsqueda de información y la manera de expresar la información en el buscador. A continuación el ejemplo:

En el apartado *ORGANIZAR*, se recomienda que se sugiera a los estudiantes algunas páginas de Internet para que, si no tienen información sobre el Portafolio Europeo de las Lenguas electrónico, puedan informarse y responder a las preguntas que se plantean en la actividad A de ese apartado. Esta dirección puede servir como ejemplo:

<http://www.oapee.es/documentum/MECPRO/Web/weboapee/iniciativas/portafolio/epel/folleto-epeldef.pdf?documentId=0901e72b806cf436>. También pueden escribir “Portafolio Europeo de las Lenguas electrónico” en el buscador y los estudiantes encontrarán distintas páginas que les ayudarán a realizar la tarea.

En cuanto a las demás herramientas, se aprecia a simple vista la gran variedad que trabaja Agencia ELE. El 3,44% y 6,89% que corresponde a la participación en la sociedad a través de Yahoo Respuestas y al uso de las redes sociales respectivamente. Con respecto a las actividades de participación en la red, se requiere no solo publicar el contenido creado o editado, sino también comentar las publicaciones de sus compañeros y en algunos casos del público en general. Por ejemplo, en la unidad 1 p.117 del manual del alumno en Agencia ELE digital el alumno debe publicar su presentación en su ePEL y dejar comentarios en las presentaciones de las de sus compañeros. Se visualiza también con el 3,44% la edición y creación de videos y el 2,29 % representa el uso de Power Point, Impress o Prezi, e-mail,

Delicious o Evernote y finalmente los comentarios en blogs.

Algunas herramientas se aprecian con un porcentaje mínimo de uso del 1,14% como la creación de un libro digital, un anuncio subtítuloado, una tarjeta electrónica, un video tutorial, una publicación en Slideshare, el uso del programa Audacity y de la suite ofimática, la participación en un foro y publicación en YouTube. También se sugiere hacer una encuesta a tra-

vés de internet o por teléfono. Vale la pena aclarar que para llevar a cabo las actividades colaborativas en el manual del alumno se facilita el link para descargar la explicación, paso a paso de la actividad con TIC: organizar, realizar y revisar y publicar. Es decir, que las actividades 2.0 claramente cumplen con los requisitos de las tareas 2.0 expuestas en el marco teórico, ya que siguen un plan de trabajo claro, entre otros requisitos, como podemos ver en el ejemplo más abajo. También se destaca el modo en que se guía al alumno con respecto al uso de las herramientas de la suite ofimática. Por ejemplo en la unidad 2, ejercicio 5, p.19 y en la Guía Didáctica p.43 se plantea la realización de un Power Point. Si bien se provee el link de un video explicativo, también se trabaja dentro de la misma actividad colaborativa el uso de la herramienta en sí. Además, orienta al aprendiente con los sitios puntuales para descargar los programas a utilizar. Veamos el ejemplo:

2 Trabajar para vivir

En esta unidad vas a hacer una presentación sobre vuestro informe y lo vas a compartir en la red.

ORGANIZAR ▼

- A** ¿Has hecho alguna vez una presentación oral en público? Si lo has hecho, ¿utilizaste algún recurso para apoyar tu discurso oral (Power Point, Prezi, pizarra, etc.)?
- B** ¿Cuál es la función de esos recursos? Coméntalo con tu compañero.
- C** Nos vamos a centrar en presentaciones con diapositivas, como Power Point. En grupos, escribid algunas ideas sobre cómo debe ser una buena presentación para cumplir su función:

Para hacer y utilizar bien las diapositivas ...

... es necesario no debes ...
... utilizar letras grandes y legibles.	... leer el contenido en voz alta.
...	...
...	...

- D** Aquí tienes una presentación sobre cómo hacer un buen Power Point, léela y haz una marca en la lista de vuestras ideas que también aparecen en la presentación. Además, incluye alguna idea nueva.

<http://cort.as/1MYk> [1]

REALIZAR Y REVISAR ▼

- A** Para presentar a la clase el informe propuesto en la unidad, te vas a ayudar de unas diapositivas. Revisa el informe, decide qué información vas a transmitir y haz un esquema con las ideas.
- B** Elige en la red algunas imágenes relacionadas para apoyar tu presentación. Asegúrate de que no tienen derechos de autor, para ello haz una búsqueda avanzada en imágenes de Google y selecciona en las opciones de Derechos de uso «etiquetadas para reutilización».
- C** Te proponemos dos formas distintas: un programa como Power Point o la herramienta Prezi. Compara la presentación de **D** con esta y elige el formato que más te guste.
- <http://cort.as/0dbp> [2]
- D** Escribe el texto de tu presentación e incluye las fotos.
- E** Revisa la presentación, ¿puedes mejorarla? Si es así, hazlo.

PUBLICAR ▼

- A** Si has decidido hacer un Power Point, puedes darte de alta en Slide Share y subirlo.

[1] Palabras clave: "cómo hacer un power point" carlos salas

[2] Palabras clave: tutorial prezi en español aprender a utilizar en 15 minutos

Figura 5.6 Manual Agencia ELE, Fernández, et al. (2013)

A modo de conclusión, en este manual vemos cómo se trabaja la interacción auténtica en el medio digital y a través de varias herramientas.

El manual Gente Hoy 3 es el que supera en porcentaje con un 94,44% a los demás manuales con respecto al uso de las herramientas 1.0, en este caso el uso de la Web para bús-

queda y acceso a la información. Se aprecia en este gráfico solo el 2,77% que hace uso de las herramientas 2.0, en este caso corresponde a una publicación en foro o blog y a la creación de un EPA. Vale aclarar que en el gráfico se visualiza como foro pero la actividad plantea la opción de publicar en un blog también. La primera podría llevarse a cabo si tuviesen los medios necesarios para poder publicar en la clase de lengua o en la escuela, considerando que ya existe el foro o blog para poder participar. Ejemplo de esta actividad en el libro del alumno unidad 2, ejercicio 12 p. 25 y en el libro del profesor el ejercicio D. Además, este manual no cuenta con una guía explicativa de cómo utilizar las herramientas de la Web. Sugiere las actividades suponiendo que el público, en este caso adultos, ya saben cómo trabajarlas.

Con respecto a la segunda actividad, que corresponde a la creación del EPA, si bien en la misma actividad se explica la sigla del EPA en inglés, donde se dice que es un Entorno Personal de Aprendizaje, la actividad se plantea en grupos. Con lo cual podría considerarse un conjunto de recursos de aprendizaje de la clase. Más aun, al compartirse en clase abierta, deja de ser una actividad 2.0 ya que no se integra en la conversación digital, uno de los principios que menciona Herrera y Conejo (2009) (ver marco teórico p. 4) El ejemplo de esta actividad fue extraída de la introducción del manual, actividad 3C p, 29 y se visualiza así:



Figura 5.7 Manual Gente Hoy 3, Peris et al. (2015)

En resumen, Gente Hoy se destaca por la gran cantidad de actividades de búsqueda de información más que por las colaborativas y el diálogo digital. Veamos ahora el siguiente gráfico de la competencia digital del alumno.

Retomando el gráfico y las herramientas TIC que hace uso el alumno en los tres manuales se puede visualizar que Agencia ELE es el que abarca una gran variedad de actividades tanto 1.0 como 2.0. A continuación veamos la competencia digital que se requiere del alumno.

5.3 Competencia Digital Requerida del Alumno

Este gráfico muestra el área de competencia digital requerido del alumno de acuerdo al Marco Europeo de Competencia Digital para Ciudadanos. (DigComp 2.1, 2017)

5.3.1 Áreas de competencia digital.

Las áreas que incluye son cinco. Se observa que los descriptores 4 y 5, seguridad y resolución de problemas no aplican en estos manuales. De todos modos, resulta interesante exponerlo ya que el uso de las herramientas digitales es inherente a los problemas tecnológicos como así también en la participación en los entornos digitales se corre el riesgo de caer en los posibles peligros que estos acarrearán.

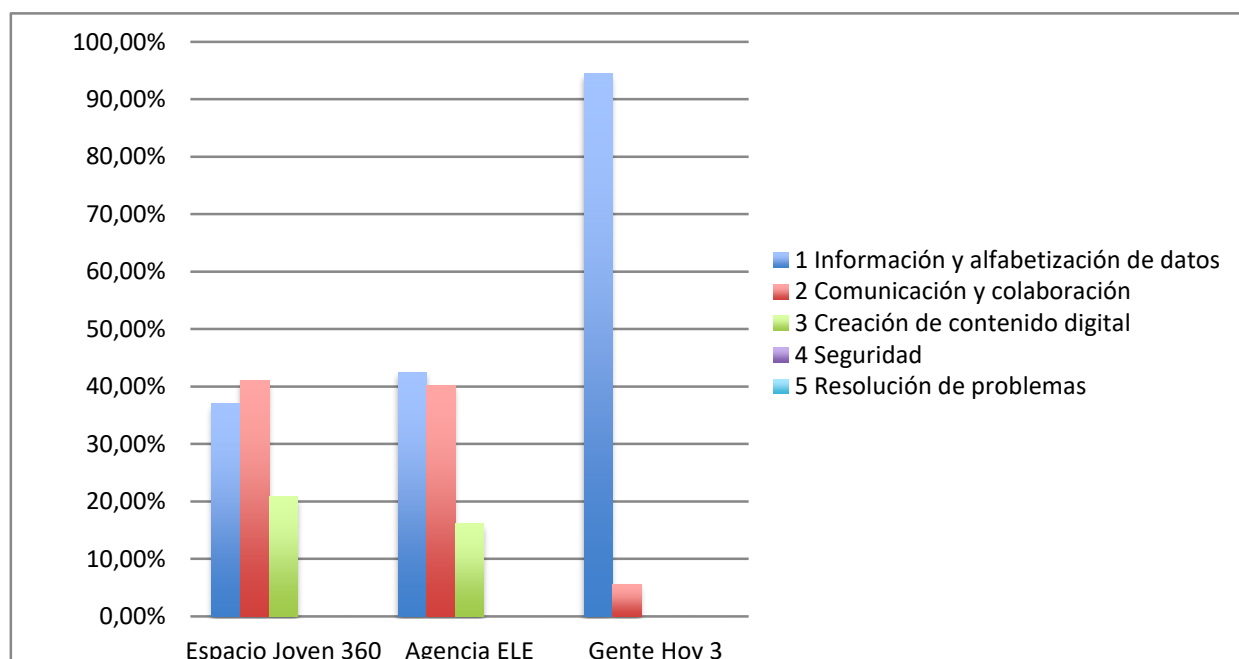


Figura 5.8. Área de competencia digital del alumno

En el manual Espacio Joven 360 se visualizan tres áreas de competencia con un valor del 41,66% las actividades de comunicación y colaboración seguidas de las de información y alfabetización de datos de un 37,5%. Este diálogo digital se produce solo en la plataforma que dispone el manual. Sorprende la inexistencia del descriptor de la netiqueta, sabiendo que en todas las unidades del manual van a interactuar en entornos digitales, aunque en este caso solamente con el grupo de clase y el profesor. Quizás por este motivo también, no se publica contenido en las redes sociales, no se trabaja con el descriptor de la seguridad, que trata de la protección de los datos personales entre otros. Con respecto a la creación de contenido digital, casi todo el plan de trabajo colaborativo se trabaja a través del foro y de la wiki. Por ejemplo, en la unidad 3, ejercicio 3, p.57 del material de actividades colaborativas de la ELEteca los alumnos deben elaborar un folleto sobre su ciudad favorita. A través del foro deben elegir una ciudad y preparar un texto informativo en la wiki. Se les sugiere un esquema a seguir y un link en la web. Se distribuyen entre ellos la información a buscar y luego

redactan en la wiki. Leen los folletos que han hecho los compañeros. Después, en el foro, su grupo debe llegar a un consenso para elegir la ciudad que les parece más interesante de visitar y porqué. De esta manera los alumnos construyen contenido de manera colaborativa a través de un medio digital.

Por otro lado, en el manual Agencia ELE, si bien no se trabaja con el descriptor de seguridad, en una actividad de comunicación y colaboración la cual se visualiza con el 40,22%, el alumno debe reflexionar sobre los peligros de la red, para poder compartir e interactuar en el mundo digital. Veamos el ejemplo que corresponde a la unidad 6, ejercicio 3, p. 63 de la guía colaborativa Agencia ELE digital:

A. Se debe ver el video que el profesor comparte en la red social. Reflexionan y dan algún consejo a la protagonista.

B. El video anterior mostraba los peligros de la red si se hace un mal uso de ella. Ahora deben pensar en otros peligros y compartir uno de ellos con los compañeros a través de la red social.

C. Leen las publicaciones de los compañeros y hacen comentarios dando consejos

Además, en la Guía didáctica, unidad 6, p. 115 se sugiere como actividad final de la sección y a modo de conclusión, que publiquen una mini-guía para el buen uso de internet.

Si bien este manual está dirigido a los adultos, al menos en una unidad se trabaja con los riesgos y amenazas en entornos digitales. Se visualiza también el descriptor de creación de contenido digital con el 16,09%. Aquí el alumno utiliza las herramientas de Power Point, Prezi, editores de video, etc. para crear y editar contenido digital en diferentes formatos y expresarse en el mundo virtual. Por ejemplo, en la unidad 9, ejercicio 7, p.95 de la guía colaborativa Agencia ELE digital, el alumno debe crear un video tutorial y publicarlo en la red. En cuanto a los porcentajes de información y alfabetización de datos se observa un alto porcentaje, un 42,52% ya que en este descriptor se trabaja con la búsqueda de información, la cual está presente en casi todas las unidades del manual y en algunos casos en más de una vez por unidad. En cuanto a la comunicación y colaboración se observa un porcentaje menor, esta vez del 40,22% y cabe destacar que dentro de las categorías de este descriptor se deja de lado la netiqueta, lo cual es un poco contradictorio ya que es el manual que más trabaja la comunicación a través de entornos digitales y las normas de comportamiento en los mismos es muy relevante. Se puede ejemplificar a través de la siguiente actividad en la unidad 5, ejercicio 3, p. 53 donde el alumno debe ayudar a algunos viajeros respondiendo y luego formulando sus propias preguntas. Lo que se destaca en esta actividad es que antes de realizarla el aprendiz debe responder como es el tratamiento entre los usuarios, si es muy formal o no. De esta

manera se hace reflexionar al alumno sobre el registro a emplear antes de comunicarse, pero nada más que con esas dos preguntas.

También, en la unidad 8, en la guía didáctica en la pág. 145, se les provee un enlace a los alumnos donde deben leer un texto en la web que se llama “¿Por qué los españoles caen tan mal?” y dejar su opinión. En esta actividad el alumno participa en la sociedad y justamente con un tema quizás un poco controversial, donde conocer las normas de comportamiento para interactuar en entornos digitales podría ser una necesidad.

Por último, de acuerdo a los datos arrojados en el gráfico, en el manual Gente Hoy 3, el descriptor de información y alfabetización de datos es el que sobresale con un 94,44%, inclusive en comparación con los otros dos manuales. Las actividades se basan exclusivamente en la búsqueda de información. Sorprende que no se trabaje con la evaluación de la credibilidad y veracidad de los datos e información. Por ejemplo, en la unidad 3, ejercicio 8b pág. 44 del libro del alumno y del profesor p.50 la actividad propone que entren en internet y busquen la lista de los 20 últimos premios Nobel de la Paz. En ningún momento se le dan consejos o estrategias al alumno para tener en cuenta a la hora de buscar información correcta en la web. En otra actividad, por ejemplo, de la unidad 3, ejercicio 7b, p.43 del libro del alumno y del profesor p.50 el alumno debe buscar información sobre los personajes elegidos en internet. El docente debe decidir con ellos de antemano el tiempo dedicado a la búsqueda. Se les sugieren algunas páginas que pueden consultar y se supervisa que los alumnos estén consultando las fuentes de información adecuadas. A través de esta actividad se evidencia que es el docente quien debe chequear que el alumno encuentre el sitio correcto en lugar de impartir estrategias de búsqueda y que sea el alumno el que tenga que evaluar por sí mismo la veracidad de la fuente.

En cuanto a la comunicación y colaboración se reduce a un 5,55 % en una actividad donde el alumno debe compartir información en una wiki o foro y es de manera opcional como se mencionó más arriba. Cabe destacar que en la actividad de la unidad 2, ejercicio 3e, p.30 del manual del alumno y del profesor p. 29 el alumno debe leer los comentarios de una película en una página en español y responder en clase abierta si están de acuerdo con lo que dicen o no y en ambos casos justificar su respuesta. Se trabaja la comunicación y un poco de participación en la sociedad porque la devolución de los comentarios no se hace directamente a los autores del mundo virtual sino que se discuten con los integrantes del grupo y de manera presencial en clase abierta. En resumen, se accede a la Web pero como fuente de información y disparador para producir de manera escrita u oral en la lengua meta.

A modo de conclusión, comparando los tres manuales, Espacio Joven 360° podría incluir otras herramientas colaborativas para trabajar más áreas del desarrollo de la competencia digital y hacer uso de las redes sociales. Considerando que está dirigido a un público de adolescentes y que ya sabemos que están a la orden del día con las publicaciones en las redes sociales. Por otro lado, el manual Agencia ELE es muy variado en cuanto a las actividades con TIC que propone, promoviendo el desarrollo de la competencia digital y la comunicación en la lengua meta a través de las mismas. El manual Gente Hoy es limitado en cuanto a la diversidad de actividades con TIC. Se enfoca exclusivamente en una sola área de competencia que es la búsqueda y acceso a la información.

5.3.2 Nivel de competencia digital según DigComp 2.1 (2017).

A continuación, veamos los datos arrojados sobre el nivel de competencia en TIC requerido del alumno.

En el manual Espacio Joven 360 se visualiza el ítem más elevado que es del 37,5% y

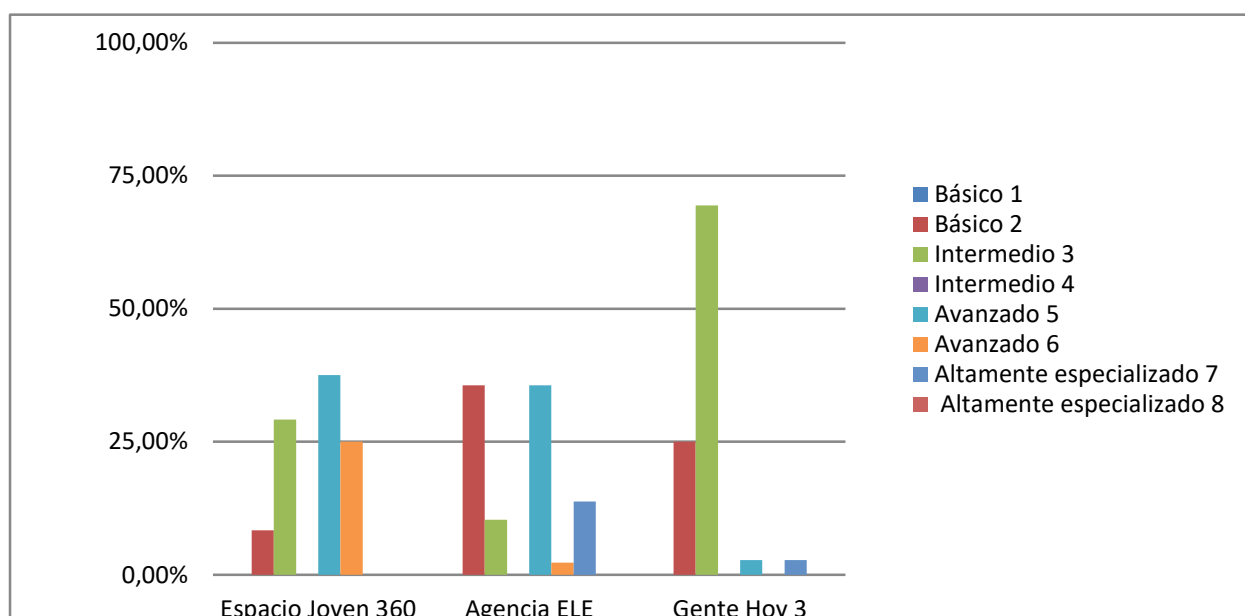


Figura 5.9 Nivel de competencia en TIC

corresponde al nivel Avanzado 5. En este nivel, como se menciona en el Dig Comp 2.1 (2017) (ver marco teórico pp. 7 y 8) el dominio cognitivo necesario es de aplicar. Los demás niveles corresponden a porcentajes menores, por ejemplo el nivel intermedio 3 es del 29,16%, el avanzado 6 oscila en el 25% y por último el nivel básico 2 con apenas el 8,33 %.

Considerando el nivel de competencia requerido para desenvolverse en las áreas necesarias que plantea el manual si bien el porcentaje más alto corresponde al nivel

avanzado, al ser las mismas actividades en las seis unidades que presenta el libro, con la práctica para el alumno ya pasan a ser de nivel básico.

El manual Agencia ELE es el que expone al alumno a una variedad más amplia de niveles. A diferencia del manual recientemente expuesto, en este caso se observa el porcentaje más alto del 35,63% que corresponde a los niveles básico 2 y avanzado 5. En el nivel básico 2, el alumno realiza tareas simples y de manera autónoma a diferencia del nivel avanzado que ya se enfrenta a diferentes tareas y problemas. El 13,79% pertenece al penúltimo nivel que es el 7 (altamente especializado) donde el alumno es capaz de “resolver problemas complejos con soluciones limitadas y de crear, en cuanto a lo cognitivo”, según Dig Comp (2017). Por ejemplo, en la unidad, ejercicio 3, p9 del manual del alumno que corresponde a la unidad 1, p.1 de la guía de actividades colaborativas Agencia ELE digital, el alumno debe crear su ePEL para escribir y publicar su biografía lingüística.

En las primeras unidades, las actividades de creación y/o edición de contenido digital se realizan en pares o en grupos, lo cual resulta más sencillo para aquel que demuestre más dificultad en el manejo de las herramientas digitales. Más aun, las explicaciones en algunas actividades son muy cortas, quizás los alumnos deban navegar por internet en búsqueda de tutoriales o videos explicativos ante algún problema que surja. En conclusión, al proponer diferentes actividades, se requiere del aprendiente una competencia digital que va desde el nivel básico hasta el especializado en este manual.

En el manual Gente Hoy 3 las actividades de nivel intermedio 3 alcanzan el 69,44%. En este nivel el alumno resuelve problemas sencillos y el dominio cognitivo es de comprensión. El nivel básico 2 alcanza el 25% y el avanzado 5 y altamente especializado 7 apenas el 2,77% cada uno. Con respecto a este último nivel, corresponde a la primera actividad del manual que es la creación de un EPA.

Si bien esta actividad se considera de nivel altamente especializado, al ser grupal, se atenúa el grado de dificultad. En resumen, teniendo en cuenta que este manual apunta a un B2, es decir que los alumnos ya pueden hacer un uso real de la lengua extranjera, se podría exponer al alumno a los distintos niveles de desarrollo de la competencia digital.

Comparando los tres manuales, en ninguno se visualiza el nivel más básico, en el cual el alumno realiza tareas simples y con guía; el nivel intermedio 4, que es donde el aprendiente debe resolver problemas no rutinarios. Con respecto al último nivel, que es el altamente especializado 8 donde se requiere que el aprendiz resuelva problemas complejos con muchos factores interactuando a la vez, tampoco se visualiza en los manuales analizados.

5.4 Cantidad de Actividades Interactivas en las Plataformas Virtuales de los Manuales

En la siguiente tabla se puede visualizar la cantidad de actividades interactivas de las plataformas virtuales de los manuales analizados.

Tabla 5

Cantidad de actividades interactivas en las plataformas virtuales

Plataforma	Cantidad de actividades interactivas
ELeteca (Espacio Joven 360)	461
Campus Difusión (Gente Hoy 3)	66

Se observa una diferencia muy pronunciada en cuanto a la cantidad de actividades en cada plataforma virtual. En la ELeteca alcanza a 461 mientras que en Campus Difusión solo 66. Veamos a continuación el tipo de actividades desarrolladas en ambas plataformas. Cabe destacar que en los tres manuales el profesor puede comunicarse con los alumnos a través de las plataformas y crear alguna otra actividad.

5.5 Tipología de las Actividades Interactivas de las Plataformas

El siguiente gráfico arroja los datos correspondientes a la ELeteca que es la plataforma virtual del manual Espacio Joven 360 y las actividades interactivas del manual Gente Hoy 3 en Campus Difusión.

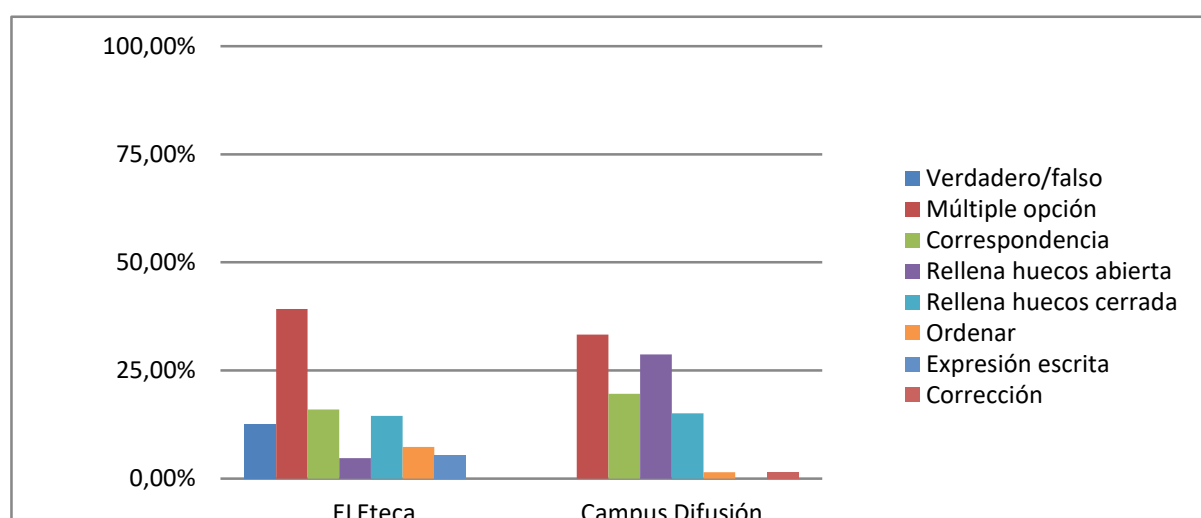


Figura 5. 9. 1 Actividades interactivas de las plataformas virtuales

Si bien estas actividades no suponen un gran desarrollo de competencias digitales, hacen uso de las TIC.

Por ejemplo, las actividades de ordenar información, visible en el gráfico con el 7,3%, en la unidad 3 de la ELEteca, en el apartado comenzamos con un diálogo, manual del alumno p. 55 actividades interactivas, podemos observar que la actividad consiste en ordenar la información usando solamente el cursor:

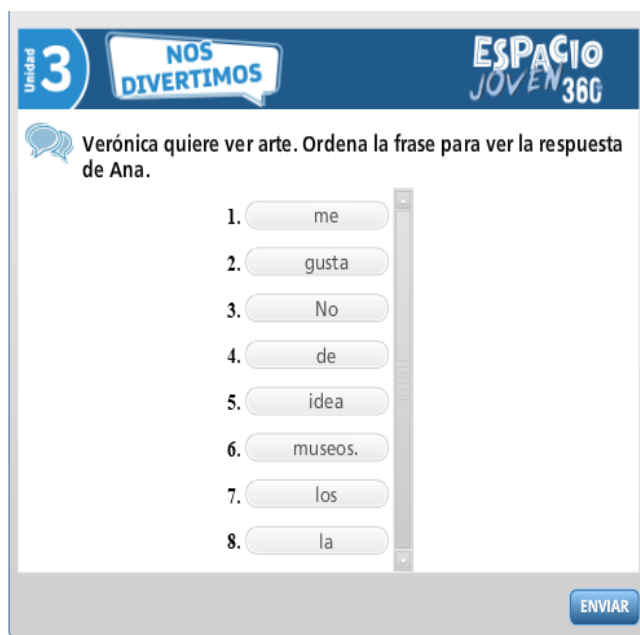


Figura 5. 9. 2 Actividad interactiva de la ELEteca, (Arias y Gallego, 2017)

Es decir, se requiere un conocimiento mínimo del manejo de las herramientas y dispositivos electrónicos de una computadora. (Competencia informática, Adell 2011) (ver marco teórico p.7)

Esta plataforma presenta una gran variedad de actividades sobresaliendo las de múltiple opción con el 39,2%. Cabe destacar que la ELEteca también presenta el ítem de expresión oral en la cual los alumnos deben interactuar y luego enviar a la plataforma la versión escrita. Es por eso que esas actividades que corresponden a la práctica del examen DELE se contabilizaron dentro de la categoría de “Expresión escrita”.

En cuanto a las actividades de Campus Difusión se observa también una gran variedad, a excepción de las de expresión escrita. Al igual que en la ELEteca, sobresalen las actividades de múltiple opción, aunque claramente en menor proporción seguidas de las actividades de rellena huecos abierto con un 28,7% .En conclusión, todas las actividades se enfocan en la

lengua y no en la comunicación, salvo algunas actividades de la ELEteca de expresión oral que mencioné anteriormente.

5.6 Gamificación

Con respecto a la gamificación, en la plataforma del manual Espacio Joven 360 (ELEteca), se encuentra una historia animada de carácter narrativo que consta de “6 misiones”. Al final de cada capítulo del manual del alumno aparece el logo con el nombre de la historia que se llama Spanish.org. A continuación se visualiza el gráfico con la frecuencia de uso de cada tipo de actividad interactiva.

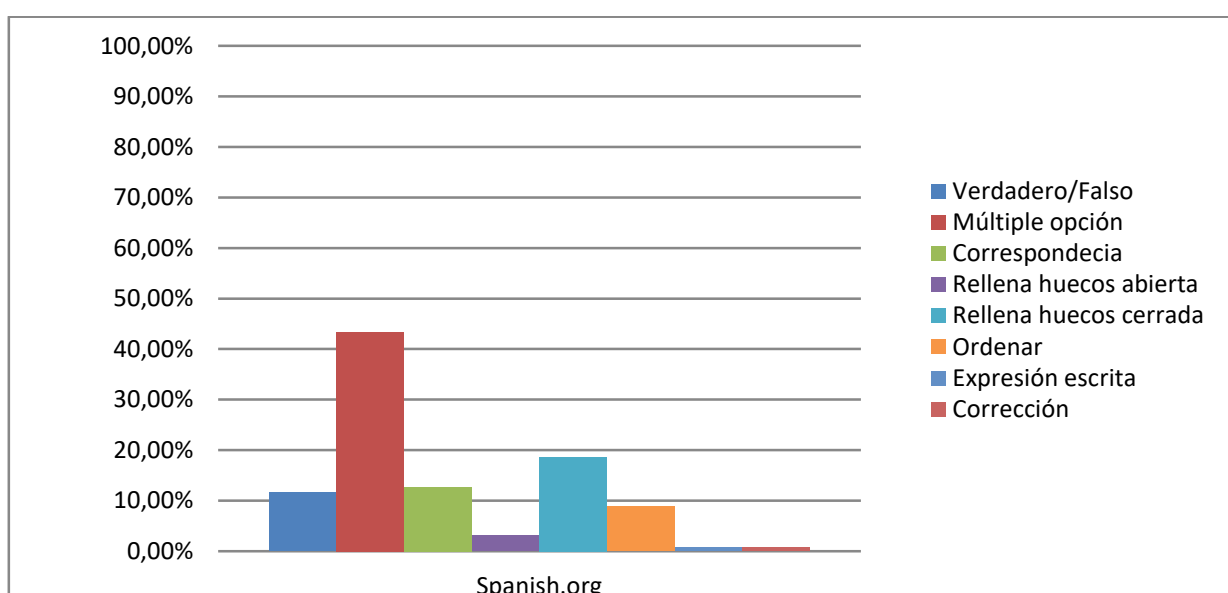


Figura 5.9 3. Frecuencia de uso de las actividades de gamificación

Como se visualiza en el gráfico, las actividades son similares a las de la ELEteca y Campus Difusión. Sobresalen también las actividades de múltiple opción con el 123%. Vale repetir que todas se enfocan en la lengua y no en la comunicación. Esto se ejemplifica en la unidad 1, de Spanish.org., Misión 1. Los diálogos de la historia son orales, es decir el alumno escucha y participa a través de actividades como la que se visualiza en la siguiente figura.

Misión 1: "Rompiendo barreras"



Figura 5.9.4 Ejemplo de actividad de gamificación (Arias y Gallego, 2017)

Hasta que no elija la opción correcta no podrá avanzar en la historia. Es decir, no se presentan situaciones de competencia ni mucho menos de desafío donde el alumno deba correr algún riesgo en el caso de optar por otra respuesta. La única motivación consiste en lograr un alto puntaje al finalizar cada misión, las cuales incluyen una serie de más de cuarenta actividades.

6 Conclusiones

Las TIC aportan una gran cantidad de recursos que apoyan a la enseñanza y contribuyen a desarrollar las capacidades de los estudiantes reduciendo también las barreras comunicativas en relación con el tiempo y las distancias. En cuanto a la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras, de ELE específicamente, se puede observar su incorporación en los manuales de ELE a través del análisis realizado en tres ejemplares de español como lengua extranjera para adultos y adolescentes. Se ha logrado conocer la cantidad actividades con TIC, identificar el uso de las herramientas 1.0 / 2.0 y también evaluar el desarrollo de la competencia digital del alumno.

Con respecto a la cantidad de actividades que hacen uso de las TIC, los tres manuales trabajan con ellas en casi todas las unidades de trabajo. Los manuales Gente Hoy 3 y Espacio Joven 360° incluyen las actividades de la plataforma que refuerzan los contenidos lingüísticos desarrollados en las unidades. Por otro lado, el manual Agencia ELE que no provee una plataforma con actividades interactivas, propone un número importante de actividades con TIC.

Las herramientas TIC 1.0 están presentes en los tres manuales y en casi todas las unidades de cada uno de ellos. Las actividades 2.0 sobresalen en proporción y variedad en el

manual Agencia ELE, en menor cantidad y variedad en Espacio Joven 360° y son casi inexistentes en el manual Gente hoy 3. Si bien este último plantea la realización de un EPA, el mismo no se comparte en el medio digital. En el manual Espacio Joven 360° se fomenta la comunicación en la lengua meta pero siempre dentro del mismo grupo de clase y a través de dos herramientas colaborativas, wiki y foro. Por otro lado, el manual Agencia ELE propicia la interacción del alumno tanto entre sus compañeros de clase como en la sociedad y a través de una gran variedad de herramientas de la Web.2.0. Por ejemplo, los alumnos deben crear y diseñar su ePEL donde publicarán su biografía lingüística, videos, anuncios subtítulos y presentaciones en Power Point, Prezi o Impress entre otros. Utilizan los editores de video, de audio como Audacity, herramientas de la suite ofimática y de la web para crear contenido como una tarjeta de invitación y un libro digital. Para publicar y comunicarse también se requiere de las redes sociales, YouTube, foro, e-mail, páginas web, Slideshare, blogs y los teléfonos móviles. Cabe destacar que varias de las herramientas que se proponen se usan una sola vez o dos en algunos casos. Este manual, al apuntar a un nivel B1 los alumnos son más fluidos y pueden desenvolverse en la lengua extranjera de manera auténtica a través de la tecnología. Sin embargo, podría considerarse un gran desafío para los adultos llevar a cabo todas las actividades con TIC que plantea. En resumen, tanto Espacio Joven 360 y Agencia ELE proponen actividades siguiendo un plan de trabajo coherente, activando procesos cognitivos y de carácter comunicativo; más aun, promueven el uso real de la lengua y lo integran en el diálogo digital (Herrera y Conejo, 2009).

Para el desarrollo de la competencia digital del alumno se tuvo en cuenta el área y el nivel requerido del aprendiz. Con respecto al área de competencia, Espacio Joven 360 y Agencia ELE trabajan con los descriptores 1,2 y 3 (dimensión 1 y 2 del DigComp 2017) a diferencia de Gente Hoy 3 que solo incluye los dos primeros descriptores. Es decir, Espacio Joven 360° y Agencia ELE trabajan el área (1) de información y alfabetización de datos casi en igual proporciones que el área (2) de comunicación y colaboración. Con respecto al área (3) de creación de contenido digital ambos manuales incluyen la mitad de actividades que en las áreas 1 y 2. Gente Hoy 3 no incluye el área de creación de contenido digital y con respecto al área 2, es casi inexistente. Además, en ninguno de los manuales se trabaja con las áreas 4 y 5, seguridad y resolución de problemas respectivamente. Tampoco incluyen la netiqueta que sí está dentro del área de comunicación y colaboración (2). En relación al nivel de competencia requerido del alumno, en Espacio Joven 360° el alumno atraviesa los niveles básico, intermedio y avanzado, sobresaliendo en proporción estos dos últimos. Agencia ELE trabaja todos los niveles, desde el básico al altamente especializado. Gente Hoy 3, se enfoca en los

niveles básico e intermedio especialmente. En pocas palabras, el manual que con más frecuencia expone al alumno a las distintas áreas y niveles de competencia, es Agencia ELE.

Por otra parte, las actividades de las plataformas virtuales de Espacio Joven 360° y Gente Hoy 3 son actividades clásicas que se enfocan en la lengua y no en la comunicación. Concretamente, actividades de múltiple opción, rellena huecos, de correspondencia, verdadero o falso, ordenar y corregir información. Al mismo tiempo, suponen solo el desarrollo de la competencia informática del alumno; es decir, el manejo de las herramientas y dispositivos electrónicos. (Adell, 2011). Así pues se observan las actividades de gamificación del manual Espacio Joven 360°. Si bien es una narrativa animada de audio y lectura, la tipología de las actividades es exactamente igual a las de la plataforma ELEteca. Más aun, carece del contenido lúdico que el usuario probablemente ansíe experimentar al leer el título de gamificación.

Se concluye que el profesor que trabaje con el manual Espacio Joven 360°, dirigido a un público de adolescentes, podría llevar a las redes las actividades colaborativas que se proponen en la wiki y en el foro. Por ejemplo, cuando tienen que elaborar el sistema educativo ideal (actividades colaborativas, unidad 2, p.39) los alumnos podrían publicar en algún blog o red social la actividad y así interactuar con la sociedad. Lo mismo podría proponerse con la creación de la ONG en la unidad 5, p.104 de las actividades colaborativas, aunque sea un desafío importante. Es decir, las actividades que plantea este manual podrían llevarse a la vida real a través de las redes de manera sencilla.

Con respecto al manual Agencia ELE, el profesor que lo use quizás deba ayudar a sus alumnos en la realización de las actividades colaborativas que se plantean ya que son numerosas y muy variadas. Podría proveer a los alumnos más tutoriales para que puedan hacerlas eficazmente ya que requieren de niveles avanzados de competencia digital del alumno. Lo que también podría incluir el profesor desde la plataforma es una wiki o alguna actividad que los alumnos deban realizar a través de Google Docs. Este manual está dirigido a los adultos y en lo laboral, por ejemplo, estas herramientas en particular de la Web 2.0 pueden ser muy útiles. Por último, sería muy interesante que el profesor planteara la realización de un EPA al comienzo de la unidad para continuar trabajando en él a medida que los alumnos avanzan con el material de estudio.

Por otro lado, el profesor que utilice el manual Gente Hoy 3, podría plantear actividades para promover competencias digitales de las áreas de creación de contenido digital y de comunicación y colaboración. Por ejemplo, los alumnos pueden crear un video con las imágenes del país más atractivo que hayan elegido (unidad 4, p.57 del manual del alumno) y publicarlo en un blog, previamente creado por ellos. De esta manera crean contenido y lo compar-

ten en el medio digital. Pueden dejar sus opiniones en los blogs de sus compañeros y así interactúan también. Este manual, al estar dirigido a un público de adultos, quizás se muestren un poco reacios a las publicaciones de sus opiniones a través de las redes sociales. Por este motivo, el docente puede promover las publicaciones de sus alumnos a través de wikis, foros y en sus propios blogs. Además, el profesor deberá crear tutoriales que faciliten al alumno el manejo de tecnología que le puede resultar novedosa.

En conclusión, la Web brinda la oportunidad de usar las TIC como un espacio real de comunicación y aprendizaje. Al mismo tiempo, la manera de comunicarnos va sufriendo cambios en la sociedad, por lo tanto, como profesores debemos avocarnos a una integración eficiente de las TIC en los manuales de ELE teniendo en cuenta las necesidades comunicativas y trabajando la competencia digital como una competencia básica que forma parte de la educación en general (Adell,2011). Este trabajo ha sido un esbozo de cómo se implementa el uso de las TIC en solo tres manuales de ELE. Teniendo en cuenta que los cambios tecnológicos se suceden muy rápidos generando procesos de innovación en cuanto a la enseñanza de lenguas extranjeras y más aún, en el área de las competencias digitales, existe la necesidad de continuar profundizando en la integración eficiente de las TIC en los materiales de ELE.

7 Bibliografía

- Adams Becker, S., Pasquini, L. A., and Zentner, A. (2017). 2017 *Digital Literacy Impact Study: An NMC Horizon Project Strategic Brief*.V. Disponible en: <https://www.nmc.org/publication-type/horizon-report/>
- Adams Becker, S., Rodriguez, J.C., Estrada, V., and Davis, A., (2016). *Innovating Language Education: An NMC Horizon Project Strategic Brief*. Volume 3.1, February 2016. Austin, Texas: The New Media Consortium.log
- Adell, J. (2011). La Competencia Digital [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://conocity.eu/la-competencia-digital/>
- Adell, J., & Castañeda Quintero, L. J. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje.
- Adell, J., & Castañeda, L. (2012). *Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes. Tendencias emergentes en educación con TIC*, 13-32.
- Allen, L.K., Crossley, S.A., Snow, E.L., & McNamara, D.S. (2014). L2 writing practice: *Game enjoyment as a key to engagement*. Language Learning & Technology, 18(2), 124_150. Retrieved from <http://llt.msu.edu/issues/june2014/allenetal.pdf>
- Area, M. y González C.S. (2015): De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. Disponible en: <http://revistas.um.es/educatio/article/view/240791/184451>
- Arias, A., y Gallego, E. (2017) *Espacio Joven 360°: ELEteca*. España: Edinumen
- Cabeza Sánchez, M.C., Fernández Vargas, F., Galán Martínez, L., Marín Mora, E.J., Pereyra Brizuela, I., Riva Fernández, F. F., (2017). *Espacio Joven 360°*. España: Edinumen.
- Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens* with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842. Versión en español disponible en: <https://www.nccextremadura.org/competenciadigital/>
- Castañeda, D. A., & Cho, M. H. (2016). Use of a game-like application on a mobile device to improve accuracy in conjugating Spanish verbs. *Computer Assisted Language Learning*, 29(7), 1195-1204.
- Comisión Europea, (2018) Recomendación del Consejo, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (Texto pertinente a efectos del EEE.) Disponible en: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32018H0604%2801%29>

- Consejo de Europa. (2001): *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment*. División de Lenguas Modernas (Estrasburgo). Cambridge University Press. En la web del European Language Portfolio del CONSEJO DE EUROPA. Modern Languages Division (set. 2002): [http://culture2.coe.int/portfolio/inc.asp?L=E&M=\\$t/208-1-0-1/main_pages/welcome.html](http://culture2.coe.int/portfolio/inc.asp?L=E&M=$t/208-1-0-1/main_pages/welcome.html); esta web incluye una Guía para usuarios del MRE en inglés. Versión española: *Marco de referencia europeo para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación de lenguas*, en: <http://cvc.cervantes.es/obref/marco/> Versión catalana, euskera y gallega en proceso de publicación.
- Consejo de Europa (2010) e-PEL Portfolio Europeo de las Lenguas. Disponible en: <http://sepie.es/iniciativas/portfolio/espana.html#contenido>
- Fernández Ramos, C., (2013) *Agencia ELE: Guía didáctica*. Madrid, España: SGEL
- Fernández, C., Genta F., Lahuerta, J., Lerner I., Moreno, C., Ruiz, J., Sanmartín, J., (2013) *Agencia ELE*. Madrid, España: SGEL
- Fernández, C., Genta F., Lahuerta, J., Lerner I., Martínez, D., Ruiz, J., Sanmartín, J., (2013) *Agencia ELE: cuaderno* Madrid, España: SGEL
- Gimeno-Sanz, A. (2015): Moving a step further from integrative CALL. What's to come? Computer Assisted Language Learning, DOI:10.1080/09588221.2015.1103271
- Herrera, F. and Conejo, E. (2009). Tareas 2.0: la dimensión digital en el aula de español lengua extranjera. *MarcoELE*, [online] (9). En: http://marcoele.com/descargas/9/herrera_conejo.tareas2.0.pdf
- Hismanoğlu, M. (2011). *The integration of information and communication technology into current ELT coursebooks: a critical analysis*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 15, 37-45.
- Kircher, M. (05 de junio de 2017), Harvard retracts 10 offers to students who posted offensive memes in 'Harvard memes for horny bourgeois teens' group chat. *New York Magazine*. Disponible en: <http://nymag.com/selectall/2017/06/harvard-rescinds-offers-over-offensive-memes.html>
- Kluzer S., Pujol Priego L. (2018). DigComp into Action - Get inspired, make it happen. S. Carretero, Y. Punie, R. Vuorikari, M. Cabrera, and O'Keefe, W. (Eds.). JRC Science for Policy Report, EUR 29115 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2018. Doi:10.2760/112945

- Levy, M. (1997) *Computer-Assisted Language Learning: Context and Conceptualisation*. Oxford, UK: Clarendon.
- Martín Sánchez, T., Pascual Escagedo, C., & Puigdevall Bafaluy, N. (2015). Nuevas metodologías para el aprendizaje de la conversación en ELE a través de las TIC. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5896151>
- Muntal Tarragó, J., Castón Alonso, R. (2015) *Gente Hoy 3: Libro del profesor*. España: Difusión.
- Muntané, Anna Dalmases (2017) *Uso de la gamificación en la Enseñanza de ELE*. (Tesis de maestría) Disponible en <http://www.meleuah.es/e-eleando/uso-de-la-gamificaci%C3%B3n-en-la-ense%C3%B1anza-de-ele>.
- Parlamento y el Consejo Europeo (2006) Diario Oficial de la Unión Europea, 2006 (2006/962/CE - L 394/15) Disponible en <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=celex%3A32006H0962>
- Peris, E.M., Muntal Tarragó, J., Villalba, C.P., Sanchez Quintana, N., Baulenas, N.S., (2015) *Gente Hoy 3*. España: Difusión.
- Pujolà, JT. (2011) El desarrollo de la competencia comunicativa digital de profesores y alumnos en el aula de ELE. Presentación <http://goo.gl/iGPgaJ>
- Ezeiza Ramos, J. (2009). Analizar y comprender los materiales de enseñanza en perspectiva profesional: algunas claves para la formación del profesorado. *MarcoELE. Revista De Didáctica Español Lengua Extranjera*, (9*), 1-676. Disponible en <http://marcoele.com/suplementos/analizar-y-comprender-materiales/>
- Santos Gargallo, I., & SÁNCHEZ, J. (2004). *Vademecum para la formación de profesores: enseñar español como segunda lengua (L2), lengua extranjera (LE)*. Madrid: SGEL.
- Sordo de Pedro, David (2017) *Propuesta de Unidad Didáctica basada en Metodología ELE Digital*. (Tesis de maestría). Disponible en <http://www.meleuah.es/e-eleando>.
- Torres Ríos, L. (2016). Estrategias metacognitivas de gestión del aprendizaje a través de los PLE (Entornos Personales de Aprendizaje) de aprendientes de ELE.
- Wen, J. R., y Shih, W.L. (2008). *Exploring the information literacy competence standards for elementary and high school teachers*. *Computers & Education*, 50 (3), 787-806. doi: disponible en <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.595.6075&rep=rep1&type=pdf>

Williams, C. (12 de mayo de 2014.) Is technology a silver bullet for language teaching and learning? *The Guardian* Recuperado de: <https://www.theguardian.com/teacher-network/teacher-blog/2014/may/12/technology-language-teaching-learning-pedagogy>

Wineburg, S. and McGrew, S. and Breakstone, J. and Ortega, T. (2016). Evaluating Information: The Cornerstone of Civic Online Reasoning. Stanford Digital Repository. Disponible en: <http://purl.stanford.edu/fv751yt5934>

8 Anexo

8.1 Parrillas de Análisis de los Tres Manuales y de las Plataformas Virtuales

Manual Espacio Joven 360 (Edinumen) B1.2																
	Dimensión 1 & 2					Dimensión 3										
Actividades	Área de Comp.					Nivel de competencia requerido del alumno								Herr. TIC 1.0 /2.0		Cant.
	1	2	3	4	5	Bás. 1	Bás. 2	Int. 3	Int. 4	Av.5	Av.6	Alt. esp. 7	Alt.esp .8	1	2	
Material fotocopiable (LP) Actividades basadas en los videos: secuencias de películas hispanas																
Unidad 1: Ejercicio 2. Pág. 15	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 3:Ejercicio 2. Pág. 59	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 5: Ejercicio 4. Pág. 103	1.1							X						Bús. de inf.		1
Ejercicio 3. Pág. 114	1.1						X							Acceso a la inf.		1
Libro de ejercicios																
Unidad 1: Ejercicio 1.7. Pág. 6	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 2: Ejercicio 2.20. Pág. 18.	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 3: Ejercicio 3.20. página 28.	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 5: Ejercicio 5.20 Pág. 44	1.1							X						Bús. de inf.		1
Actividades colaborativas (LP)																
Unidad 1: E2. P 10.		2.2								X					FORO	1
Unidad 1: E2. P 10.		2.4									X				WIKI	1
Unidad 2: Ejercicio 4. Pág. 39		2.1								X					FORO	1
Unidad 2: Ejercicio 4. Pág. 39			3.2								X				WIKI	1
Unidad 3: Ejercicio 3. Pág. 57		2.2								X					FORO	1
Unidad 3: Ejercicio 3. Pág. 57	1.1						X							Acceso a la inf.		1
Unidad 3: Ejercicio 3. Pág. 57			3.2								X				WIKI	1
Unidad 3: Ejercicio 3. Pág. 57		2.1								X					FORO	1
Unidad 4: Ejercicio 10. Pág. 85		2.2								X					FORO	1
Unidad 4: Ejercicio 10. Pág. 85			3.1							X					FORO	1
Unidad 4: Ejercicio 10. Pág. 85			3.1								X				WIKI	1
Unidad 4: Ejercicio 10. Pág. 85		2.1								X					FORO	1
Unidad 5: Ejercicio 4. Pág. 104		2.1								X					FORO	1
Unidad 5: Ejercicio 4. Pág. 104			3.2								X				WIKI	1
Unidad 6: Ejercicio 6. Pág. 127		2.1								X					FORO	1
Unidad 6: Ejercicio 6. Pág. 127		2.2									X				WIKI	1
Total	9	10	5				2	7		9	6	0	0	9	15	24
%	37,5	41,66	20,83				8,33	29,16		37,5	25			37,5	62,5	

Parrilla Actividades Interactivas ELEteca (Espacio Joven 360, Editorial Edinumen)

ELEteca Actividades Interactivas									
	V/F	Múl. op.	Corresp.	Rellena Abierta	huecos Cerrada	Corr.	Ord. inf.	Exp. Esc.	Total
UNIDAD 1	13	31	7	4	4	0	3	3	65
UNIDAD 2	13	36	8	6	6	0	9	4	82
UNIDAD 3	10	32	14	4	10	0	4	4	78
UNIDAD 4	2	29	14	1	21	0	7	4	78
UNIDAD 5	11	29	10	7	10	0	5	6	78
UNIDAD 6	9	24	21	0	16	0	6	4	80
TOTAL	58	181	74	22	67	0	34	25	461
%	12,5	39,2	16,0	4,77	14,5	0	7,3	5,4	

Parrilla Gamificación (Espacio Joven 360, Eitorial Edinumen)

	V/F	Múl. op.	Corresp.	Rellena Abierta	huecos Cerrada	Corr.	Ord. inf.	Exp. Esc.	Total
Spanish.org P31	2	30	5		7		3		47
Spanish.org P53	11	15	2		7	1	4		40
Spanish.org P75	5	29	3		2		4		43
Spanish.org P97		20	8		6	1	4	1	40
Spanish.org P11	5	16	8	9	8		8	1	55
Spanish.org P14	10	13	10		23		2		58
TOTAL	33	123	36	9	53	2	25	2	283
%	11,6	43,4	12,7	3,1	18,7	0,7	8,8	0,7	

Parrilla de Análisis Manual Agencia ELE (Editorial SGEL)

Agencia ELE Digital (SGEL) Manual para adultos B1																
	Dimensión 1 & 2					Dimensión 3										
Actividades	Área de Comp.					Nivel de competencia requerido del alumno								Herramienta TIC		Cant.
Manual del Alumno																
	1	2	3	4	5	Bás.1	Bás.2	Int. 3	Int. 4	Av. 5	Av. 6	Alt.esp .7	Alt. Esp.8	1	2	
Unidad 1: E3-P9	1.1						X							Acceso a la Inf.		1
			3.1									X			ePEL (Blog)	1
		2.1													Conv. Dig. (Blog)	1
Unidad 2: E5-p19	1.1							X						Búsq. de inf.		1
			3.1									X		Power Point		1
			3.1									X			pub. en slideshare	1
Unidad 3: E4-P31	1.1						X							Acceso a la Inf.		1
			3.2									X			Audacity	1
			3.2									X			movie maker	1
		2.2								X					comp.	1
		2.1								X					Conv. Dig.	1
Unidad 4: E6-P41	1.1						X								Acceso a la inf.	1
		2.2								X					Compartir	1
			3.1									X			Crear video	1
		2.2								X					comp youtube	
		2.2								X					comp epel	1
		2.1								X					Conv. Dig	1
Unidad 5: E3-P53	1.1						X								Acceso a la inf.	1
		2.3								X					Conv.dig	1
		2.3								X					Conv. Digital	1
Unidad 6:E3-P63		2.6								X					Crear usuario	1
	1.1						X								Acceso a la inf.	1
		2.2								X					Compartir	1
		2.1								X					Conv. Dig	1
	1.1							X						Búsq.		1
	1.1							X						Búsq.		1
		2.3								X					Participa en la soc	1
Unidad 7: E3-P73	1.1						X							Acceso a la Inf.		1
			3.2									X			Crear	1
			3.2									X			Crear	1
		2.2								X					Compartir	1
		2.2								X					Compartir	1
		2.1								X					Conv. Dig	1
Unidad 8: E5-P83	1.1						X							Acceso a la Inf.		1
		2.3								X					Conv. Dig	1

Unidad 9: E7-P95	1.1						X								Acceso a la Inf.		1
			3.1										X		Crear vid. tut.		1
		2.2								X					Compartir		1
		2.1								X					Conv. Dig.		1
Unidad 10: E4-P105	1.1						X								Búsq. de inf.		1
			3.2										X		Crear		1
		2.2								X					Compartir		1
		2.1								X					Conv. Dig.		1
Unidad 11: E7-P117	1.1						X								Acceso a la Inf.		1
	1.1						X								Acceso a la Inf.		1
			3.1										X		Crear (power, prezi)		1
		2.2								X					Compartir		1
		2.1								X					Conv. Dig.		1
Unidad 12: E5-P129	1.1						X								Acceso a la Inf.		1
			3.1										X		Crear (web/ ofim.)		1
		2.2					X								Compartir		1
		2.1					X								Mail		1
Unidad 13: E5-P141	1.2						X								Acceso a la Inf.		1
		2.2								X					Compartir		1
Unidad 14: E7-P153	1.1						X								Acceso a la Inf.		1
			3.1										X		Crear libro dig.		1
		2.2								X					Compartir		1
Guía didáctica																	
Unidad 1: E3-P10	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 1:p20	1.1							X							Búsq. de inf.		1
Unidad 1:p20			3.1										X		Crear vid. s/ pub		
Unidad 2: P26	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 2: P43		2.1								X					foro		1
Unidad 3: P64		2.1								X					Conv. Dig blog		1
Unidad 4: P81	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 4:P83	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 5:P100	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 5:P100		2.1								X					Conv. Dig.		1
Unidad 6: P105-106		2.1						X							Encuesta		1
Unidad 6: P113	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 6: P115		2.2								X					Compartir		1
Unidad 8: P135	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 8: P140	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 8: P143		2.3								X					Conv. Dig		1
Unidad 8: P145		2.1								X					Conv. Dig		1
Unidad 10: A0-P159	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 10: A1A-P162	1.1							X							Búsq. de inf.		1
Unidad 11: A3-172	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 11: A3-172		2.2								X					Compartir		1
Unidad 12: P187	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 12: Ac y d-P19	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 12: P195	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 13: P200	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 13: P209	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 13: P209	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 14: A0-P210	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Unidad 14: AD-P211	1.1						X								Acceso a la inf.		1
Total		37	35	14	0	0	0	31	9	0	31	2	12	0	37	50	87
%		42,52	40,22	16,09	0	0	0	35,63	10,34	0	35,63	2,29	13,79	0	42,52	57,47	

Parrilla de Análisis Gente Hoy 3 (Editorial Difusión)

Gente Hoy 3: Editorial Difusión B2 (Adultos)																
	Dimensión 1 & 2					Dimensión 3										
Actividades	Área de Comp.					Nivel de competencia requerido del alumno								Herr. TIC 1.0/2.0	Cant.	
	1	2	3	4	5	Bás. 1	Bás. 2	Int. 3	Int. 4	Av.5	Av. 6	Alt. esp. 7	Alt. esp. 8	1	2	
Libro del alumno y del profesor																
Introducción:E3C-P17	1.1							X						Bús. de inf.		1
Introducción:E3C-P17		2.2										X			EPA	1
Unidad 1: E12-P25	1.1						X							Acceso		1
Unidad 1: E12-P25		2.2								X					foro	1
Unidad 2: E2B-P29	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 2:E3E-P30	1.1						X							Acceso		1
Unidad 3: E1C-P39	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 3: E2-P39	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 3: E4B-P42	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 3: E7B-P43	1.1						X							Acceso		1
Unidad 3: E7B-P43 LP	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 3: E8- LP(P61)	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 3: E8B-P44	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 3: E9C-P45	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 3: E10C-P47LP	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 4: E11A-P57	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 5: E9D-P64	1.1						X							Acceso		1
Unidad 6: E11E-P77	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 7 :9C-P87	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 8: E8C-94	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 8: E8C-94	1.1						X							Acceso		1
Unidad 8: E8C-94	1.1						X							Acceso		1
Unidad 9: E1D-P99	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 9: E2A-P101	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 9: E2D-P101	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 9: E2D-P101 LP	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 11: E1B-P119	1.1						X							Acceso		1
Unidad 11:E8B-P127	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 11: E9-P127	1.1							X						Bús. de inf.		1
Libro de Trabajo																
Unidad 1: E5A-P10:	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 1: E8A-P12	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 1: E13-P14	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 2: E2-P19	1.1						X							Acceso a la inf.		1
Unidad 3: E10B-P33	1.1							X						Bús. de inf.		1
Unidad 5: E11C-P54	1.1						X							Acceso a la inf.		1
Unidad 11: E3C-P110	1.1							X						Bús. de inf.		1
Total	34	2	0	0	0	0	9	25	0	1	0	1	0	34	2	36
%	94,44	5,55					25	69,44		2,77		2,77		94,44	5,55	

Actividades Interactivas Campus Difusión (Manual Gente Hoy 3, editorial Difusión)

				Rellena	huecos				
	V/F	Múlt op	Corresp	abierta	cerrada	Corrección	Ordenar inf.	Exp. Esc.	Total
Unidad 1:	0	1	2	3				0	6
Unidad 2:	0	2	1	2	1			0	6
Unidad 3:	0	1	1	2	2			0	6
Unidad 4:	0	1	2	2	1			0	6
Unidad 5:	0	1	1	2	2			0	6
Unidad 6:	0	3	1	2				0	6
Unidad 7:	0	3		1	1		1	0	6
Unidad 8:	0	3		1	1	1		0	6
Unidad 9:	0	2	2	1	1			0	6
Unidad 10:	0	1	2	2	1			0	6
Unidad 11:	0	4	1	1				0	6
Total	0	22	13	19	10	1	1	0	66
%	0	33,3	19,6	28,7	15,1	1,5	1,5	0	